
A NINTENDO REVELA SUAS NOVAS ARMAS NA SPACE WORLD
www.nintendoworld.com.br
CONRAD EDITORA
Nintendo®
WORLD
2 ANOS
Fomos ao Japão e trouxemos todas as informações sobre os dois novos consoles
ZELDA
POKÉMON
METROID
MARIO 128
Nº 25
R$ 4,9
ISSN 1516-1892
Oficial Nintendo Selo de Qualidade
9 771516 189008
00025



MARIO TENNIS
REPLAY
REPLAY
Só Para
NINTENDO 64
Nintendo


RECOMENDADO PARA
TODAS AS IDADES
TM e o logo "N" são marcas registradas da Nintendo of America Inc. © 2000 Nintendo/CAMELOT.
TUDO O QUE VOCÊ ENCONTRA NUM
JOGO DE TÊNIS, MENOS AS REGRAS.
Ação com 4 jogadores, bolas de tênis em chamas, linhas de base explosivas e alguns encanadores muito bravos.
Novo Mario Tennis. Você não joga apenas, você sobrevive.
Visite o nosso site: www.nintendo.com.br / Para saber onde encontrar, ligue BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 3814-8234.

EDITORIAL

Esse exemplar que está em suas mãos é histórico. Sugerimos até que você compre duas edições: uma para ler, e outra só para guardar. Para começar, é o aniversário de dois anos da Nintendo World. São 24 meses nas bancas, trazendo tudo o que você quer saber sobre o Universo Nintendo, por quem realmente entende do assunto e com mais informação que em qualquer outro lugar. E nós só temos a agradecer: a revista só está legal assim por sua causa.

Em segundo lugar, a matéria de capa. É claro que o assunto não poderia ser outro: os dois novos consoles da Nintendo. Você, como nós, estava esperando há um tempão pelas informações, e aqui estão elas, em primeira mão. As máquinas foram finalmente exibidas e os nomes, confirmadíssimos: Nintendo Gamecube e Game Boy Advance. Resumindo a história: o Junior – nosso editor – encarou mais de um dia dentro de um avião para chegar ao Japão, só para ser um dos únicos brasileiros a conferir ao vivo a apresentação dos dois consoles na Space World. É isso mesmo que você leu. A Nintendo World foi a única publicação brasileira a viajar ao Japão exclusivamente para cobrir o evento e conferir os consoles, que serão lançados em 2001, ao vivo e em cores. E que cores! Metroid, Mario, Zelda, Pokémon, Perfect Dark, Wave Race... O ano que vem promete ser o mais divertido de toda a história. O duro vai ser esperar. Mas, enquanto isso, você vai sabendo tudo aqui. Aprecie dez páginas com tudo sobre os novos consoles, imagens inéditas, todos os games mostrados na feira e informações exclusivas. E vá se acostumando! Foi a última vez que chamamos o novo console pelo apelido "Dolphin". Agora é Gamecube, e ponto final!



Junior com o Gamecube, no Japão

O restante da revista também está à altura de uma edição especial de aniversário. Sente só o que temos: o mega-detonado de Perfect Dark, no modo mais difícil; a estratégia detalhada do clássico do Game Boy, Zelda: Link's Awakening DX; uma matéria bacana sobre os 15 anos do Nintendinho e mais um teste para ver se você manja mesmo de Nintendo. E como não poderia faltar, uma promoção gigantesca para você ganhar um Game Boy com os dois games do momento: Pokémon Gold e Silver. Viu só como esta edição está caprichada? E ela é só sua! Parabéns pra você, e para nós também. Espero ver você em nosso próximo aniversário!

Pablo Miyazawa

Agradecimentos mais do que especiais de toda a equipe Nintendo World a Karin Wu-Martin, da Nintendo of America.

Nintendo® WORLD

EDITOR-CHEFE
Odair Braz Junior

EDITOR CONTRIBUINTE
Eduardo Trivella

EDITOR-ASSISTENTE
Pablo Miyazawa

REDAÇÃO
Rogerio Motoda
Renato Siqueira
Arianne Brogini
Cleiton Campos
Lílian Maruyama
Cassius Medauar
Ricardo Cruz
Mateus Reis (web)

ARTE
José Carlos Assumpção (Editor)
Leonardo Nery Protti (Chefe de Arte)
Eurico Kenji Sakamoto
Lya PYN
Patrícia F. L. de Paiva
João Rafael Ferraz
Ayala Jr.
Alexandre Linares (web)
André Mesquita (web)

REVISÃO
Sandra Martha Dolinsky

COLABORADORES
Alessandro Castiglioni, Cassiano Barbosa, Eduardo Fidelis, Eric Araki, Alex Borges (Ilustração)

FOTOS
Zeca Resendes, Odair Braz Junior, Pablo Miyazawa, Rogério de Campos, Tony Stone Images

COORDENADOR DE PRODUÇÃO
Ed Wilson Dias

SUPORTE TÉCNICO
William Domingos

ATENDIMENTO AO LEITOR
Fabíola Barcellos

PUBLICIDADE
LM&X
Fone/Fax: (0_ _11) 3865-4949
R. Cardoso de Almeida, 60, cj. 162
São Paulo/SP

PROJETOS ESPECIAIS
S&A – MARKETING DIRETO e EDITORIAL
Fone: (11) 3641-1400
Fax: (11) 832-7831
R. Campo Grande, 443
CEP: 05302-051 – São Paulo/SP

CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.
Rua Maracaí, 185 – Aclimação
CEP: 01534-030 – São Paulo/SP
Fone: (11) 279-9355
Fax: (11) 3341-7752
conrad-editora@uol.com.br

Diretores
André Forastieri e Rogério de Campos
Administração e Finanças
Diretora
Cristiane Monti
ASSISTENTE ADMINISTRATIVA
Solange Reis

Fotolitos Open Press
Impressão PLURAL
Distribuição DINAP



Mario, Luigi, Yoshi, Donkey, Toad, Peach, Wario e todo o resto da turma estão em festa e alegria pelo nosso aniversário de dois anos. Nós estamos felizes da vida aqui também. E esse bolinho aqui é todo seu! Aproveite e comemore!

ÍNDICE

FALE COM A NINTENDO!

VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE – DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (11) 814-8044

BIT – ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (11) 814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) 279-9355
Cartas: Rua Maracaí, 185 – Aclimação, São Paulo/SP – CEP: 01534-030
e-mail: redacao@nintendoworld.com.br
sugestões: classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS
Atendimento/vendas: (11) 279-9355
Fax: (11) 3341-7752
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br

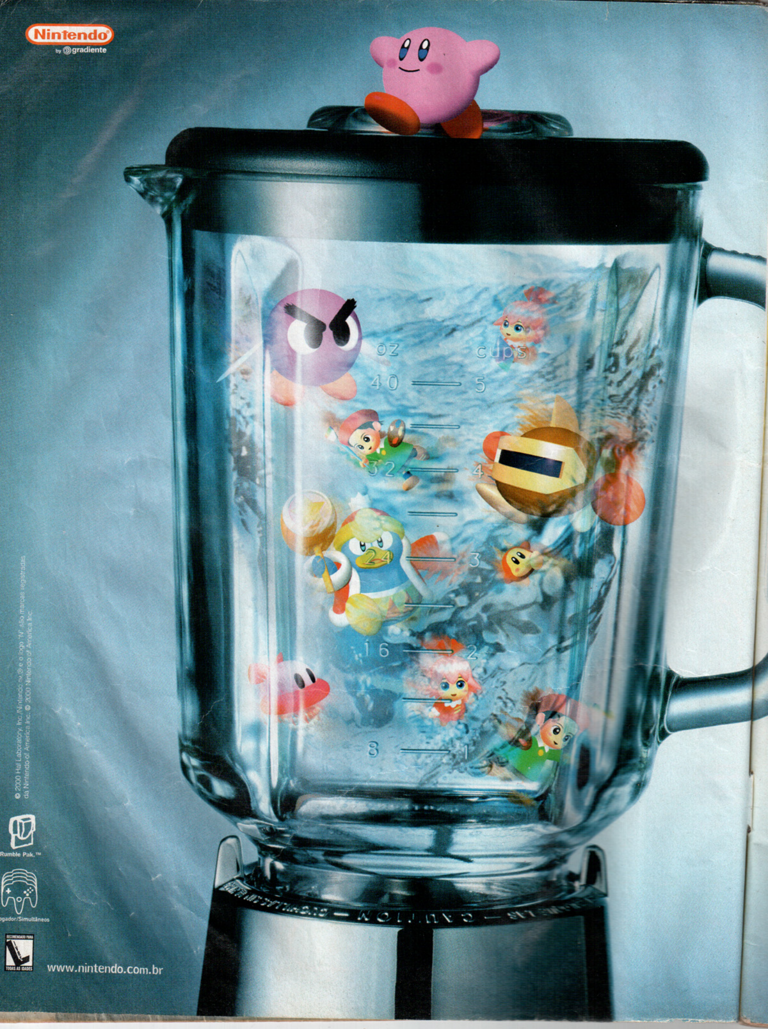
WEB
Website Nintendo do Brasil: www.nintendo.com.br
Website Nintendo World: www.nintendoworld.com.br



Nosso critério de avaliação

Gráficos – É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as core[s] e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.
Jogabilidade – É a resposta do controle aos seus comandos, o[s] modos de visão e ângulos de câmera.
Som – São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.
Diversão – É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.
Replay – É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um destes quesitos tem o valor determinado pela sua importância. Nós da Nintendo World achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final é resultado da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância) e divididos por dez. Fácil, fácil.


Nintendo
by gradiente
oz
cups
40
5
32
4
24
3
16
2
8
1
CAUTION
© 2000 Hal Laboratory, Inc./Nintendo TM, ® e o logo "N" são marcas registradas
da Nintendo of America Inc. © 2000 Nintendo of America Inc.
Rumble Pak.™
ogador/Simultâneos
RECOMENDADO PARA
TODAS AS IDADES
www.nintendo.com.br

NINTENDO 64

Chegou Kirby 64.
O herói que copia e combina as habilidades e armas dos inimigos usando para o bem.

Leo Burnett









Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 814.8234.

DOIS ANOS DE

Acompanhe os melhores momentos

Dois anos, 24 meses, milhares de páginas, centenas de games jogados, avaliados e detonados. Desde seu lançamento, em agosto de 1998, a Nintendo World sempre foi uma verdadeira enciclopédia sobre o Universo Nintendo, sem deixar faltar uma única informação, nem pedra sobre pedra, com tudo tudo que um Nintendomaníaco de verdade precisa para ser feliz. Acompanhe conosco, agora, os grandes e melhores momentos de nossa história!



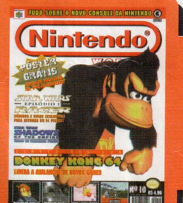
Começou a Invasão!
(NW 1 – setembro de 1998)
Edição histórica, de colecionador. A revista oficial da Nintendo desembarca no Brasil, causando revolução no mercado. Banjo-Kazooie, Turok 2 e mais um monte de novos games, Game Boy Camera, entrevista com Shigeru Miyamoto, 100 anos da Nintendo, pôster de Mortal Kombat 4, dicas, notícias, estratégias, Previews, Reviews... tudo isso só na primeira edição, que chegou às bancas no final de agosto de 1998. Depois da Nintendo World, as revistas de games nunca mais foram as mesmas.



Zelda é coisa nossa!
(NW 4 – dezembro de 1998)
O final de 1998 ficou marcado pelo lançamento do game mais aguardado de todos os tempos, The Legend of Zelda: Ocarina of Time. A NW saiu à frente de todos com uma big mega matéria sobre o game e a história completa da saga. Inesquecível.

A Força está na NW
(NW 9 – maio de 1999)
O filmaço de George Lucas arrasou nos cinemas em junho de 1999, mas um mês antes ele já ganhava as páginas da NW 9, numa matéria especial sobre Star Wars: Episódio I – Racer. De quebra, a edição ainda trazia uma entrevista reveladora com Ken Lobb, da Nintendo of America, e várias partituras para você tocar na Ocarina de Link.





A primeira E3 a gente nunca esquece
(NW10 – junho de 1999)
A NW abre espaço para o futuro com sua cobertura completa da Electronic Entertainment Expo 99, a maior feira de games do mundo, em Los Angeles. De quebra, mostramos as primeiras informações sobre os novos consoles da Nintendo e surpreendemos a todos, colocando Donkey Kong na capa.

NINTENDO WORLD

da história de sua revista favorita



Estudar para jogar
(NW 11 – julho de 1999)
Mais uma vez na frente, a Nintendo World também tornou-se a primeira revista brasileira a visitar a sede da Nintendo americana e a Digipen, a única faculdade a formar profissionais da área de criação e programação de video games do mundo.



Golfinhos, Pokémon e outros monstros
(NW 14 – outubro de 1999)
Três destaques na edição 14. O primeiro foi o Dossiê Dolphin, com informações exclusivas sobre o novo console da Nintendo. Segundo, a primeira matéria sobre os cem novos Pokémon.
E terceiro: entrevista com os produtores de maluquíssimo Rayman.

Um ano de sucesso
(NW 13 – setembro de 1999)
No primeiro aniversário de sua revista favorita, quem ganhou o presente foi o leitor. Absolutamente TUDO sobre Pokémon, em 34 páginas de dicas, informações e uma Pokéagenda completíssima. E mais, entrevista com o criador de Shadowman e toda a história de Mario. E para fechar a edição histórica, a eleição dos dez melhores games Nintendo de todos os tempos. A escolha foi polêmica, mas nosso recado foi dado.





Ninguém viu, só a gente
(NW 22 – junho de 2000)
A E3 2000 marcou a estréia de uma infinidade de novos games legais para os consoles Nintendo, e é claro que a NW tinha que acompanhar tudo bem de perto. Resultado: a maior reportagem sobre a E3 já publicada por qualquer revista de games. Foram 16 páginas com previews, entrevistas com os melhores criadores de games e imagens exclusivas.



NW vai para os EUA
(NW 19 – março de 2000)
Na edição seguinte, mais surpresa. A equipe de reportagem da NW visitou uma Convenção de Pokémon nos Estados Unidos e capturou o exclusivíssimo Pokémon Mew. E ainda, em primeira mão, todos os segredos do aguardadíssimo Pokémon Stadium, para N64. Tudo na edição 19, de março de 2000.

QUESTIOMARIO

Agora é hora de parabéns! É aniversário da revista mais legal do Brasil, e para a festa ficar ainda melhor, é hora de distribuir uns presentes. Marcia Elisabeth dos Santos, de Sumaré/SP, foi a feliz vencedora do Questiomario Donkey Kong 64. Ela levou para casa um portátil novinho com cartucho. Valeu!

Agora é a sua vez de levar para casa um Game Boy Color com cartucho. Para concorrer, é só responder o Questiomario Pokémon Stadium, que está valendo até o dia 30 de setembro. É muito fácil! Mande quantas cartas quiser, mas não esqueça de escrever por fora do envelope "Questiomario Pokémon Stadium". Mande ver e boa sorte! E agora, continue lendo a revista. Está demais!

QUESTIOMARIO POKéMON STADIUM
REVISTA NINTENDO WORLD
Caixa Postal 15.018
CEP: 01599-970
São Paulo/SP

1. Segundo a tabela de forças e fraquezas dos Pokémon (veja no manual ou na Nintendo World 19), qual é o único tipo de Pokémon que leva grande vantagem sobre os Psíquicos?
2. Qual o nome do penúltimo inimigo da Elite Four que você deve enfrentar?
3. Qual o único golpe que pode acertar um Pokémon que está usando as técnicas Dig (cavar) ou Fly (voar)?
4. Quem é o treinador principal do Ginásio da cidade de Viridian?
5. Qual é o nome do único Pokémon de Fogo usado por Brock?

Respostas do Questiomario Donkey Kong 64: 1. Donkey e Lanky; 2. Crystal Caves; 3. Orangotango; 4. 80 Bananas Douradas; 5. Kremling

Além de marcar a estréia dos dois novos consoles da Nintendo – o Nintendo Gamecube e o Game Boy Advance – a Spaceworld serviu para apresentar uma infinidade de novos games legais para Nintendo 64 e Game Boy Color. Dê uma conferida abaixo. Depois, vá para a página 39 e leia tudo sobre o evento.

MARIO CURTE UMA BALADA

A festa continua em Mario Party 3



Mario Party é, definitivamente, o melhor game para se jogar em turma. O que pode ser mais divertido do que detonar minigames em diversos tabuleiros com os mascotes mais famosos da Nintendo? Pensando nisso, a Hudson Soft resolveu criar uma terceira versão desse clássico do N64. A essência será completamente idêntica às versões anteriores, mas com a adição de dez tabuleiros e setenta joguinhos inéditos. Além dos personagens de sempre, há a estréia na série da versão bizarra de Luigi, Waluigi, que já apareceu em Mario Tennis. Mario Party 3 fechará com chave de ouro a trilogia festiva para o N64. Será lançado no início do ano por aqui e, desde já, estamos felizes da vida.

RAQUETADAS DE BOLSO

Mario Tennis chega ao Game Boy Color





Mario Tennis para o N64 é um sucesso arrasador, então nada mais lógico que o game ganhar uma versão para o Game Boy. Na Space World, o game foi exibido com o nome GB Tennis Color, mas é quase certo que será rebatizado para Mario Tennis GB. Mais uma vez, toda a turma de Mario estará presente, além de diversos personagens "humanos" e o novíssimo Waluigi. O resto é idêntico ao N64: as opções, quadras, golpes especiais e tudo mais. É provável que haja opção para o Transfer Pak, para transferir seus personagens para o cartucho do Nintendo 64. O desenvolvimento está por conta da Camelot e o lançamento está previsto para novembro (no Japão).

EARTHBOUND 64 CANCELADO

Nem abaixo-assinado adiantou

Após anos e anos de produção, a HAL anunciou que não está mais trabalhando em Earthbound 64 (Mother 3, no Japão). O anúncio foi feito pelo próprio designer do game, Shigesato Itoi, que alegou falta de tempo para tocar o projeto, já que a empresa está bastante ocupadacom o desenvolvimento dos dois novos consoles da Nintendo. Ao que parece, a decisão é definitiva: o nome do jogo foi retirado das listas de lançamento do N64 e, ao que tudo indica, também não será lançado para o Nintendo Gamecube. Para os fãs da série (como todos nós aqui da redação) resta o consolo de jogar Earthbound para o Super Nintendo. A vida é mesmo dura.

MATAR É PECADO

Sin & Punishment traz tiroteio de volta ao 64

Uma das grandes surpresas da Space World foi Sin and Punishment para N64. O game ressuscita um gênero quase extinto: ação e tiro alucinado, com a câmera o tempo todo atrás do personagem. Basicamente, o objetivo é detonar milhões de inimigos num curtíssimo espaço de tempo, usando uma mira flutuante e um arsenal pesado. Lembra muito outro clássico do tiroteio desenfreado: Contra, da Konami. O título (traduzindo, Pecado e Punição), dá a entender que o game será dirigido a um público mais adulto. Quer dizer, nada de alegria e bichinhos fofinhos. Previsto para novembro no Japão, deverá chegar aqui no ano que vem.

POKÉMON É DE CRISTAL

Novo game permite troca de criaturas por telefone celular

Após o sucesso de Pokémon Gold/Silver, alguém imaginava que a Nintendo pararia por aí? É lógico que não! A febre continua com Pokémon Crystal, que é uma seqüência de Gold/Silver (da mesma forma que a versão Amarela era para as versões Vermelha/Azul). A grande novidade é que o game será compatível com o novíssimo acessório GB Mobile System (veja matéria a partir da página 39), que permite a conexão entre o portátil e um telefone celular. Com isso, será possível baixar arquivos direto da Internet, como criaturas raras, e até mesmo trocar Pokémon com outro jogador via rede. O lançamento do game e do acessório está previsto para dezembro no Japão. Por causa do lançamento desse game, o nome do novo Pokémon Stadium mudou: agora, chama-se Pokémon Stadium Gold/Silver/Crystal, e será possível jogar com todos os 251 Pokémon. Mais informações na próxima edição.





ANIMAL FOREST É ANIMAL!

Mais um game de Miyamoto para deixar a gente feliz

Finalmente revelado o misterioso "jogo de comunicação" para N64 citado por Shigeru Miyamoto em diversas entrevistas. Animal Forest (Doubutsu no Mori) foi exibido na Space World e agradou gregos, troianos e japoneses. Pelas telas, você pode pensar que esse é um game para crianças. Parece, mas não é. O estilo é RPG, meio na praia de Harvest Moon: você deverá trabalhar, ganhar dinheiro, comprar suas coisas, tudo em interação com a natureza. Seu personagem vive numa floresta e precisa se comunicar e fazer amizades com os animais para subir na vida. Além disso, há diversas referências a clássicos games da Nintendo, escondidas em todo lugar, e mais um monte de surpresas legais. Pelo jeito, será uma obra-prima, daquelas que só o mestre Miyamoto sabe fazer. Será lançado em fevereiro no Japão e talvez nem saia por aqui, mas vale a pena torcer.

SÓ PARA ALUGUEL

Empresas lançam games apenas em locadoras

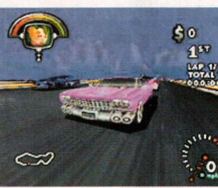
Nos últimos meses, alguns games para N64 estão sendo lançados exclusivamente para locação nos Estados Unidos. Essa tática está virando praxe para algumas empresas, que preferem que seus games sejam primeiro testados em locadoras, para só então encararem as prateleiras das lojas. Blues Brothers 2000, Daffy Duck e o agora ressuscitado Stunt Racer 64 são alguns dos próximos títulos que estarão disponíveis somente nas prateleiras da Blockbuster. A mesma tática já foi usada com Daikatana, Carmageddon 64 (veja mais no Reviews desta edição) e International Track & Field 2000. É claro que isso só funciona no mercado americano e não ocorre por aqui.





Acima: adrenalina em Daikatana, diversão garantida em Daffy Duck e muito suor em Track & Field

Abaixo: o alucinado Stunt Racer e o famigerado Carmageddon





DATAS DE LANÇAMENTO MUDAM MAIS UMA VEZ

Zelda é adiantado; Banjo-Tooie sairá em novembro

Acredite ou não, as datas de lançamento dos games da Nintendo foram modificadas mais uma vez. Segundo a nova lista divulgada pela Nintendo of America, The Legend of Zelda: Majora's Mask chegará mais cedo às lojas – em outubro –, provavelmente para brigar com a estréia do Playstation 2 nos Estados Unidos. Banjo-Tooie, que havia sido mandado para fevereiro do ano que vem, agora está marcado para o fim de novembro. Só Dinosaur Planet ficou sem data definida. Esperamos (mas não garantimos) que não ocorram mais mudanças no mês que vem. Anote as novas datas:

Datas de lançamento dos games para N64 (nos Estados Unidos):

Pokémon Puzzle League:
25 de setembro

The Legend of Zelda: Majora's Mask:
26 de outubro

Hey You, Pikachu:
6 de novembro

Console N64 Versão Pikachu:
6 de novembro

Mickey's Speedway USA:
13 de novembro

Banjo-Tooie:
20 de novembro

Paper Mario:
26 de dezembro

Conker's Bad Fur Day:
22 de janeiro

Eternal Darkness:
17 de fevereiro

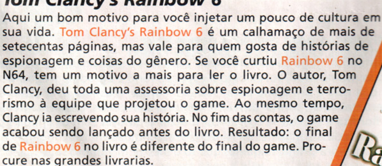
LIVRO

Tom Clancy's Rainbow 6



Tom Clancy é um cara bacana

Aqui um bom motivo para você injetar um pouco de cultura em sua vida. Tom Clancy's Rainbow 6 é um calhamaço de mais de setecentas páginas, mas vale para quem gosta de histórias de espionagem e coisas do gênero. Se você curtiu Rainbow 6 no N64, tem um motivo a mais para ler o livro. O autor, Tom Clancy, deu toda uma assessoria sobre espionagem e terrorismo à equipe que projetou o game. Ao mesmo tempo, Clancy ia escrevendo sua história. No fim das contas, o game acabou sendo lançado antes do livro. Resultado: o final de Rainbow 6 no livro é diferente do final do game. Procure nas grandes livrarias.





Não se esqueça de fazer alongamento antes de partir para as competições

MEDALHA DE OURO PARA A EIDOS

Game das Olimpíadas vem aí

Se você está empolgadão com o Brasil nos Jogos Olímpicos, está aí uma notícia legal. Sydney 2000, para N64, está sendo produzido pela Eidos, com lançamento previsto para outubro (após as Olimpíadas). Serão doze esportes, para até quatro jogadores: 100 metros rasos, 110 metros com barreiras, lançamento de martelo e dardo, salto triplo, salto em altura, natação, ciclismo, tiro ao alvo, levantamento de peso, saltos ornamentais e canoagem. O destaque é um modo de jogo chamado Olympic, que pega o atleta desde o início de seus treinamentos para o evento e mostra sua evolução durante os treinamentos para as provas oficiais. Essas telinhas, dos estágios iniciais de desenvolvimento, mostram que vem coisa muito boa por aí.



FLIPERAMA EM CASA

Midway junta clássicos do Arcade num pacote só

Este é para os marmanjos. Depois de Namco Museum, que reunia diversos games clássicos de Arcade (fliperamas) num só cartucho, chegou a vez da Midway criar um game similar. Midway's Greatest Arcade Hits Volume I traz seis games das antigas: Joust, Defender, Robotron 2084, Root Beer Tapper, Spy Hunter e Sinistar. Uma coisa é certa: se os gráficos, o som e a dificuldade estiverem iguais aos dos games originais, a diversão é garantida. O lançamento está previsto para novembro nos EUA.





Os gráficos são os mesmos, mas a diversão...



THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM **AGOSTO DE 2000**

- **MARIO TENNIS/ N64**
- PERFECT DARK/N64
- INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000 /N64
- PERFECT DARK/GAME BOY
- THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX/GAME BOY COLOR
- ARMY MEN: AIR COMBAT/N64
- DAIKATANA/N64
- X-TREME SPORTS/GAME BOY
- POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE/GAME BOY
- CHRONO TRIGGER/SUPER NES

powerline

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM JULHO DE 2000

- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME/N64
- PERFECT DARK/N64
- GOLDENEYE 007/N64
- POKéMON/GB
- ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3/SNES
- THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX/GAME BOY
- POKéMON AMARELO/GAME BOY
- SUPER MARIO WORLD/SNES
- THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST/SNES
- DONKEY KONG 64/N64

os procurados

OS DEZ LANÇAMENTOS MAIS ESPERADOS PELOS LEITORES E PELA REDAÇÃO DA NW

- NINTENDO GAMECUBE
- SUPER MARIO 128/GAMECUBE
- GAME BOY ADVANCE
- POKéMON GOLD & SILVER/GAME BOY
- MARIO KART ADVANCE/GAME BOY ADVANCE
- CONKER'S BAD FUR DAY/N64
- THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK/N64
- ETERNAL DARKNESS/N64
- POKéMON STADIUM GOLD/SILVER/CRYSTAL/N64
- THE WORLD IS NOT ENOUGH/N64

fórum

QUAL O PRIMEIRO JOGO QUE VOCÊ GOSTARIA DE JOGAR NO NINTENDO GAMECUBE?

Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br). O resultado da pesquisa será publicado numa edição futura.

HOT SHOTS

CALENDÁRIO NINTENDO 2000

NINTENDO 64

setembro

- 40 Winks
- Aidyn Chronicles: The First Mage
- AirBoardin' USA
- Blitz 2001
- Blues Brothers 2000
- F1 Racing Championship
- Hercules: The Legendary Journeys
- Indiana Jones and the Infernal Machine
- Looney Tunes: Duck Dodgers Starring Daffy Duck
- Madden NFL 2001
- Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber
- Pokémon Puzzle League
- Stunt Racer 64
- Super Bowling
- Turok 3: Shadow of Oblivion

outubro/novembro

- Banjo-Tooie
- Big Mountain 2000
- Disney's Donald Duck
- Dinosaur Planet
- Hey You, Pikachu!
- Mega Man 64
- Mia Hamm Soccer 64
- Mickey's Speedway USA
- Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends
- San Francisco Rush 2049
- Scooby-Doo: Classic Creep Capers
- Star Wars: Episode I: Battle for Naboo
- The Legend of Zelda: Majora's Mask
- The World Is Not Enough
- WWF No Mercy

GAME BOY

setembro/outubro

- Aliens: Thanatos Encounter
- Army Men: Air Attack
- Blade
- Buffy the Vampire Slayer
- Daikatana Adventure
- Disney's Buzz Lightyear of Star Command
- Hercules: The Legendary Journeys
- Inspector Gadget
- James Bond: The World is Not Enough
- Mega Man X-Treme
- Mia Hamm Soccer Shootout
- Pokémon Gold
- Pokémon Silver
- Ronaldo V-Soccer
- Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends
- Scooby-Doo!: Classic Creep Capers Fall 2000
- The Simpsons: Treehouse of Horror
- Tony Hawk's Pro Skater 2

Obs.: As datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.



O ARANHA É UM CARA BACANA



Activision libera primeiras imagens de Spider-Man



O game do Spider-Man para o Nintendo 64 está, enfim, com data de lançamento marcada: novembro, nos EUA. O desenvolvimento está nas mãos da equipe da Neversoft Entertainment, que também trabalhou em **Tony Hawk's Pro Skater**. E, ao que parece, o ano que vem será mesmo do aracnídeo: **Homem-Aranha – O Filme** estréia nos cinemas no final de 2001. O herói será interpretado pelo ator Tobey Maguire, que participou dos filmes **A Vida em Preto e Branco** e **Regras da Vida**. Enquanto o filme e o game não saem, aprecie essas telinhas.



POKéMANIA À BRASILEIRA...



A garotada paulistana se empanturrou de Pokémon até dizer chega

Campeonato de Game Boy é sucesso absoluto

Aconteceu no final de agosto o primeiro campeonato de Pokémon para Game Boy, organizado pela Devir Livraria. A pokéfesta rolou no Shopping West Plaza, em São Paulo, e durou quatro dias. O estande, montado no corredor do Shopping, ficou abarrotado de Pokémaníacos, loucos para trocar Pokémon, batalhar, e ver quem é o melhor treinador do pedaço. Além do campeonato, instrutores ensinavam a jogar Trading Card Game e organizavam atividades educativas. De quebra, um Charmander gigante animava a festa. A Devir garante que novos eventos virão ainda este ano. Fique ligado no site da livraria (www.devir.com.br) e nas páginas da Nintendo World.





... E POKéMANIA MUNDIAL

Melhores do planeta quebram o pau na terra da Olimpíada

Os melhores jogadores de Pokémon do planeta encontraram-se neste mês em Sydney (Austrália), para o Pokémon 2000 World Championship, campeonato de games organizado pela Nintendo of America. Foram selecionados oito representantes, um campeão de cada país: Austrália, Bélgica, França, Alemanha, Holanda, Espanha, Grã-Bretanha e Estados Unidos. O campeonato consistia em duelos de Pokémon Stadium para o N64, usando criaturas transferidas jogos do Game Boy. Até o fechamento desta edição, não havia sido divulgado o nome do vencedor. Só uma pergunta: por que o Brasil ficou de fora dessa?

PROMOÇÃO POKéMON É OURO E PRATA



Veja o que você poderá ganhar:

Do 1º ao 25º colocados:
1 Game Boy Color
1 Cartucho Pokémon Versão Gold
1 Cartucho Pokémon Versão Silver

LEIA AQUI PARA NÃO TER DÚVIDAS!!

REGULAMENTO:

- A promoção é aberta a todos os leitores da revista Nintendo World no território nacional.
- Cada participante deverá escrever **por fora do envelope** os nomes oficiais dos três únicos **novos** Pokémon (ou seja, que só aparecem nas versões Gold e Silver) escondidos na ilustração.
- Só serão premiadas na Promoção Pokémon Gold/Silver as 25 cartas sorteadas que contiverem as respostas corretas da pergunta.
- As cartas com respostas incorretas para a pergunta da promoção estarão automaticamente desclassificadas.
- Cada pessoa poderá participar com apenas **uma carta**. As cartas adicionais mandadas pelo mesmo remetente serão desclassificadas e não participarão do sorteio.
- Serão consideradas as cartas postadas até o dia 20/10/2000.
- As cartas devem conter nome, endereço completo e telefone para contato.
- Somente serão aceitas cartas com as respostas escritas **por fora do envelope** (na parte de trás ou na parte da frente).
- Todas as cartas enviadas serão propriedade da Conrad Editora e não serão devolvidas.
- Só poderão participar da promoção pessoas residentes no Brasil.
- A promoção é vetada aos funcionários da Conrad Editora, Gradiente Entertainment e empresas coligadas, e de parentes de funcionários.
- Os vencedores terão de, eventualmente, ceder sua imagem para exibição na revista por meio de fotografias.
- Os prêmios não sofrem variação alguma e não estão sujeitos a escolha por parte dos vencedores.
- A divulgação dos premiados será feita na revista Nintendo World 27 (Novembro de 2000).
- Os prêmios serão entregues através do correio.

Você é um pokémaníaco, conhece todas as criaturas antigas e novas e está doido para jogar os dois novos jogos para Game Boy? Então, essa promoção foi feita pra você! Que tal levar para casa um Game Boy Color, mais dois cartuchos novinhos: Pokémon Versão Gold e Versão Silver?

E ganhar é uma moleza, principalmente se você já é leitor da Nintendo World. Para participar da promoção, o leitor deverá identificar, na ilustração abaixo, quais são os três únicos Pokémon que aparecem somente nos games Pokémon Versão Gold e Pokémon Versão Silver, para Game Boy. Procure as três novas criaturas e escreva seus nomes do lado de fora do envelope (é obrigatório escrever os nomes oficiais dos novos Pokémon, conforme foram divulgados em edições anteriores da revista Nintendo World). O sorteio será feito entre todas as cartas que trouxerem os três nomes corretos dos Pokémon. Cada um dos 25 sorteados ganhará um Game Boy Color e dois cartuchos Pokémon para Game Boy (um versão Gold e outro versão Silver). Fique esperto: só será aceita uma carta por pessoa.

Envie sua carta até o dia 20 de outubro de 2000. A relação de ganhadores será publicada na edição 27 da Nintendo World, que circulará no mês de novembro. Boa sorte!

Envie suas cartas para o seguinte endereço:

PROMOÇÃO POKÉMON É OURO E PRATA!

Rua Maracaí, 185 – Aclimação, São Paulo/SP
CEP: 01534-030. Serão consideradas as cartas postadas até o dia 20/10/2000.



N-MAIL

Carta do Mês

Tenho um N64 há um ano e meio e escrevo-lhes para contar a minha história. Quando eu tinha 3 anos, meu irmão mais velho (hoje com 22) ganhou um NES, o primeiro video game que vi. Fui crescendo, meu mano começou a trabalhar e o Nintendinho ficou pra mim. Em 1996, foi lançado o N64. Fiquei fascinado, mas sabia que não poderia comprá-lo. Meu pai estava com emprego novo e havíamos gasto as economias na época do desemprego, por isso minha família tinha que poupar. Cada vez mais eu queria um N64, mas devido a nossa situação, eu escondia essa vontade. Em 1998, saiu The Legend of Zelda: Ocarina of Time, que foi o estopim para que eu não conseguisse mais conter meu desejo. Todos na minha casa já sabiam, pois eu os fazia parar num canal só pra assistir a propaganda de Zelda, e lembro-me perfeitamente das frases: "Não temerás, não falharás, tu tens a coragem, tu tens a sabedoria!". No começo de 1999, minha mãe começou a dar aulas e me prometeu que, até meu aniversário, eu ganharia um N64! Então, no começo de julho, meu mano (o mesmo do NES) foi comprar o tão sonhado game, mas sem saber que minha mãe havia me avisado (combinamos, então, que eu fingiria surpresa). Quando ele chegou, fui abrindo o pacote, e, mesmo já sabendo o que iria encontrar, não pude impedir que várias lágrimas rolassem. Eu, finalmente, o tinha, e podia, então, jogar Zelda! Nem precisei fingir minha emoção. Hoje sou um verdadeiro nintendomaníaco, fanático por Zelda (que alugo sempre que posso), e até hoje não conheço game melhor. Por esse motivo, já sonho com Majora's Mask, que acho que será um estouro! Parabéns por fazerem a melhor revista de games do Brasil, que eu curto d+ e leio desde a número um. Desejo a vocês todo o sucesso que, com certeza, merecem!

Arthur G. C. de França
Guarulhos/SP

"Oh, meu amor, isso é amor." Só dá pra dizer isso da sua carta, Arthur. Se continuar assim, daqui a pouco vamos acreditar que você tem o "N" tatuado no peito. Aguarde pelo Majora's Mask. O game não vai decepcioná-lo e nem à legião Nintendomaníaca.

Dois anos inigualáveis é o que você proporcionou a nossa revista. E gostamos de pensar que também fizemos o mesmo por você, afinal, quem nos transformou na revista mais adorada do mundo dos games? Só podemos agradecer e continuar fazendo o melhor. E, parabéns para toda a nação Nintendomaníaca.

DIRETO E RETO

Sabe, quase todas as cartas começam assim: "Oi, galera da NW!", ou "Bom dia, NW". Mas não sou assim, vou direto ao assunto: cara, vocês trabalham muito bem! Bem, tenho "duash" perguntas. Como vocês selecionam as cartas? Se é sorteio, terei sorte se vir esta aqui. Segundo: na opinião de vocês, qual é o melhor Zelda para GB?

Carlos Alberto Elian Mercante
São Paulo/SP

Selecionar cartas não é nada fácil, Carlão. Primeiro vemos se o envelope está limpinho, se não está amassado e se a letra é bonita. Se for e-mail, tem que ter um link para um site pessoal do leitor, que tem de ter animação em Flash, senão não rola. Link's Awakening, por enquanto, é o único Zelda para o Game Boy, então é o melhor, sem a menor sombra de dúvida.

VELHAS PERGUNTAS

Fala, pessoal da NW! Eu adoro essa revista, porque ela é muito bem elaborada e completa, fala tudo sobre jogos, lançamentos, dicas, truques, e tudo que se pode imaginar de uma revista de jogos. Quando eu a compro, leio os artigos cem vezes, porque as dicas e matérias sobre novos jogos nunca perdem aquele toque especial e interessante. Agora que vocês sabem quanto eu adoro a revista, tenho perguntas saindo da geladeira. 1) Será que Mario Tennis vai ser um sucesso tão grande quanto Mario Party 1 e 2 (tô falando sobre Multiplayer.)? 2) Vocês têm idéia de quando o Game Boy Advance será lançado? Estou morrendo pra saber! 3) Será lançado Tony Hawk's Pro Skater 2 para N64? 4) E, finalmente, o jogo 007 – The World is not Enough vai ser mais completo, com pessoas falando de verdade? Porque em Goldeneye, só havia texto, e isso era muito chato. Obrigado!

Magnus
Carapicuíba/SP

Pombas, já tá na hora de alguém reclamar de alguma coisa da revista, assim a gente fica mal-acostumado! Enquanto não aparece ninguém pra espinafrar nosso humilde trabalho, aí vão respostas: 1) Olha, essas coisas nunca se pode prever muito bem, mas que Mario Tennis tem tudo para ser sucesso, isso tem. É divertido, bonito e o Multiplayer é legalzão, mas são jogos beeeem diferentes. 2) Março de 2001 no Japão, e julho no resto do mundo. Já colocamos a mão em cima do meninão e você vê tudo nessa edição. Se é que já não viu. 3) Tony Hawk's 2 foi cancelado. É mesmo uma pena. 4) The World Is Not Enough vai ser um grande jogo, mantendo o padrão de GoldenEye 007, e as vozes serão todas digitalizadas.

SEQÜÊNCIAS

E aí, galera? Parabéns a vocês. A cada edição vocês melhoram, dando um banho na concorrência. Quero que vocês esclareçam algumas dúvidas: 1) Quando sairá Metroid 64? 2) Sairá alguma seqüência de Command & Conquer para N64? 3) A Nintendo não vai mais lançar a seqüência de Super Mario 64? Valeu, galera!!!

Marcos Carvalho de Souza
Poá/SP

Elogios e mais elogios, é só o que a gente recebe. QUEREMOS UMA VOZ QUE GRITE CONTRA A NOSSA GRANDEZA, POR FAVOR! Respostas: 1) Pelo visto, Metroid sairá para o Gamecube, Marcão. 2) Não há nenhum tipo de anúncio de uma seqüência para o C & C. 3) Mas você só se interessa por seqüências, é? E Super Mario 64 não terá continuação para o N64 também, Marcos. Um novo jogaço no estilo de Super Mario, só mesmo no novo console. Abraço.

CHRONO FÃ

Quero agradeçer à NW pela matéria de Chrono Trigger. Fiquei totalmente impressionado com esse jogo. Nunca vi tanta variedade de opções, ações que podem modificar o futuro do game e estratégia. Quando joguei Zelda 64, pensei que já tivesse visto tudo que era possível para um game. A trilha sonora de Chrono Trigger é excelente, me envolve totalmente. De vez em quando dá vontade de parar de jogar e ouvir a musiquinha que está tocando. Só fiquei triste quando soube que Chrono Trigger 2 (ou Chrono Cross) vai sair só para Playstation. Seria bom se esse jogo saísse para N64 ou para Dolphin.

Victor K. Lobo
Brasília/DF

Chrono Trigger é um senhor jogo, sem dúvida nenhuma, Victor. Foi por isso que decidimos publicar esse passo a passo pra lá

de completo, com os treze finais. Teve gente que reclamou porque fizemos o serviço em duas edições, mas a verdade é que ficou uma beleza. Acho que você não foi o único que vibrou ao ler a matéria. Palmas para o nosso Ed Garden. Sabia que o Ed quase desceu de rapel com o Didi no Criança Esperança desse ano? É, o cara só anda nas altas rodas!

BRAVINHO

Eu compro a NW desde a primeira e não perdi uma. Admito que no início achei uma porcaria, mas agora tá muito melhor e é a que mais gosto, pois só tenho video games da Nintendo. Admiro muito o trabalho de vocês, gosto da diagramação e do modo como fazem a revista. Mas, na boa, a Nintendo me decepcionou, principalmente com o cancelamento do X-Men. Outra coisa, parece que o 64 foi abandonado desde o começo. Cadê o Street Fighter? Mega Man? Fatal Fury? Final Fantasy? E o resto dos jogos que consagraram a Nintendo no passado? Quase não tem acessórios, nem uma pistolinha ou bazuca... faça o favor!
De um leitor decepcionado, mas ainda fiel.
Mauro Nunes Nayme
São Paulo/SP

É, Mauro, você tem razão, em partes. Realmente, o N64 não trouxe a maior parte dos grandes clássicos que você citou, que fazem falta. Mas, em compensação, veio com novos clássicos como GoldenEye 007, Perfect Dark, Super Mario 64, Jet Force Gemini, Donkey Kong 64, entre outros que ainda virão pela frente. Então faça o seguinte: não fique bravo, confie na Nintendo. Queremos ver um sorriso retornando a esse seu rosto, beleza? Então, beleza.

LEITOR DESTRUIDOR

Gostaria de fazer algumas perguntas, mas primeiro quero dar parabéns a todos vocês por fazerem essa maravilhosa revista. Eu só acho que a NW poderia ser encadernada, pois todas as minhas primeiras edições estão sem capa. Eu até tenho uma estante só para as minhas revistas e uma pasta para poder levá-las para a casa de meus amigos sem que nada aconteça com elas! Vamos para as perguntas: 1) Eu li que o tempo de acabar o jogo The Legend of Zelda: Majora's Mask é de três dias. O que acontece se você não terminar o jogo nesse prazo? 2) Quando é que vai entrar no mercado do Brasil a ocarina do Link? E o boné do Ash?
Ricardo Bongiovanni Altieri
Via e-mail



ESPECIAL

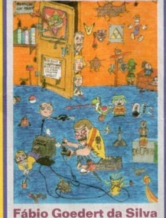
O aniversário é nosso, mas quem ganha é você! E pra comemorar, estamos presenteando dois leitores no Hot Paint desta edição. Cada um vai levar pra casa um cartucho de Nintendo 64 novinho. Parabéns, galera!



1 Vencedor
Raoni de Souza Benetti
São Paulo/SP



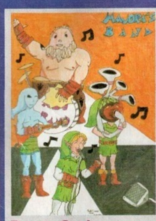
2 Vencedor
Rodrigo Silva da Palma
São Paulo/SP



Fábio Goedert da Silva
Ivaiporã /PR



Otaviano Pires Amancio
Belo Horizonte/MG



Renato Queiroz
Fortaleza/CE

Como assim suas revistas estão sem capa? O que você fez com elas? Mais cuidado, Ricardão. Respostas: 1) Pelo jeito você entendeu que, em Majora's Mask, o jogador tem de passar três dias seguidos em frente à TV. Não é isso. Link tem de salvar seu mundo em três dias, mas isso dentro do jogo, e não na vida real. 2) Tá difícil da ocarina do Link vir para o Brasil. Já o boné do Ash tem mais chance, mas os caras já demoraram. Deviam ter lançado há tempos.

PIDÃO

Fala, pessoal da Nintendo World. Será que não é possível pra vocês fazerem um especial com o Link's Awakening DX para o Game Boy? Esse jogo é um dos melhores e deveria ter seu espaço. Vocês também não conseguiriam (se não for pedir muito) me descolar uma camiseta da Nintendo? E queria saber se há outro estágio depois do Round 2 do Pokémon Stadium. Abraços!
Murilo D. Joseph
Santo André/SP

A Nintendo World, também conhecida como bola de cristal do jornalismo, acaba de realizar o seu sonho e o de mais centenas e centenas de pessoas, Murilo. Nesta edição está a primeira parte do passo a passo de Link's Awakening DX. Agora, descolar uma camiseta da Nintendo, tá difícil. Nem a gente aqui da redação tem. Mas, se pintar um novo carregamento, a gente dá um jeito. Té mais.

E O SONIC?

Vou falar de algo que me preocupou muito. Na NW 23, vocês disseram que o Sonic Team estava se separando da Sega e que não pretendia desenvolver games para o Playstation 2, devido aos problemas por ele apresentados. No entanto, li num site de games na Internet que a Sega e a Sony estariam se juntando a duas outras empresas de desenvolvimento de Software (a Sammy e a Bandai). E o motivo da formação desse quarteto de peso é a produção de Softwares para os potentes video games da nova geração. O que isso significa? A Sega mudou de idéia?
Rômulo Brasil Lustosa
Teresina/PI

Rômulo, é o seguinte: essa história sobre a nova geração de consoles, sobre o Sonic Team estar saindo e sobre a Sega e a Sony se juntarem com sei lá quem, é nebulosa demais. A todo momento as coisas mudam, novas coligações são possíveis, e tudo porque as coisas no mundo dos games estão em plena ebulição. As empresas ainda estão se adaptando a esses novos tempos de superconsoles e Internet. Vamos aguardar mais um pouco e ver no que dá.

SONIC TEAM OUTRA VEZ

Estou mandando esse e-mail para dizer que, pelo jeito, vocês não entendem nada sobre games. Comprei a edição 23 (primeira vez que compro a revista) e logo no começo da edição vi uma notícia absurda dizendo que o Sonic Team poderia se juntar à Nintendo; tem absurdo maior que esse? O Sonic Team, se é que vocês não sabem, é uma subdivisão da Sega; isso quer dizer que é como se a Sega fosse se juntar à Nintendo. Essa revista só fala asneiras.
Outra coisa, vocês ainda não repararam que o Nintendo 64 é um fracasso? Me digam, cadê a Capcom fazendo seus ótimos jogos para o N64? Cadê a Eidos? Cadê a SNK? A Capcom fez o Resident Evil 2 para o N64 e só, e por que isso? Simplesmente porque o N64 não tem potência para fazer jogos bons! O N64 só tem jogos feitos pela própria Nintendo (Pokémon... Pokémon e mais Pokémon)! O Nintendo 64 não consegue alcançar gráficos de um Playstation, sendo que o N64 tem 64 bits, e o Playstation somente 32! Vocês não entendem nada de games! E caiam na real, o N64 é um fracasso! PS.: duvido que publiquem isso.
Antonio Tadeu Gomieri
Via e-mail

Quáquáquáquá. Só rindo mesmo dessas suas afirmações tããão categóricas, Antonio. Ficamos com muito medo mesmo e achamos que a Nintendo vai falir a qualquer momento. Em primeiro lugar: se você odeia tanto assim a Nintendo, por que comprou a revista e perdeu seu precioso tempo escrevendo pra gente? Não dá pra entender. E um monte de afirmações suas são absolutamente inverídicas e totalmente simplistas. Não se pode dizer que o Playstation tenha melhores gráficos que o N64. O console da Sony tem um monte de pontos positivos, mas na questão dos gráficos perde de lavada para o N64. Outra coisa: dizer que a Nintendo só tem Pokémon de jogo é outra asneira gigantesca. Talvez você não conheça o console e, por isso, não podemos culpá-lo, mas procure se informar a respeito de jogos como GoldenEye 007, Ocarina of Time, Perfect Dark, Jet Force Gemini, Donkey Kong 64, Banjo-Kazooie, Shadow Man, As Aventuras do Fusca, Rogue Squadron, Mario Party 1 e 2, só pra citar alguns. E o que dizer do Game Boy Color? Tudo bem, ninguém aqui está dizendo que o mundo é perfeito e ideal, mas achamos que um pouco de bom senso, de vez em quando, cai bem. Sonic Team: é claro que sabemos que o Sonic Team é um parceiro da Sega, mas o que é que impede os caras de terem quebrado o pau com a empresa e quererem cair fora e trabalhar para outros lugares? Nada impede. Assim como nada impede a Rare de, um dia, brigar com a Nintendo e ir trabalhar com outras companhias. Certo? PS.: Publicamos sua carta e obrigado por nos espinafrar.

CONSELHEIRO

Gostaria de parabenizá-los pela ótima matéria sobre a E3. Curto games desde os quatro anos e nunca havia encontrado uma revista tão boa como essa. Agora fico sossegado, pois encontro todo mês uma publicação que fala só sobre a Nintendo. Sugestões: vocês poderiam aumentar o espaço para o Top Secret, para o Preview e os Reviews e dar notas nos jogos recém-lançados. Fora isso, a revista está perfeita. Só peço que não se esqueçam do N64 quando o Dolphin for lançado (como vocês fizeram com o Super NES). Um abraço.
Sérgio Schezar
Franca/SP

Valeu aí pelos elogios e pelas sugestões. O tamanho de Top Secret e Reviews varia muito de edição para edição, porque eles acontecem baseados no que está saindo. Se saem poucos jogos, temos poucas páginas e vice-versa. Só uma coisa, Serjão: não diga que esquecemos do Super NES, vai! Todo mês tem um superdetonado desse console e o N64 não será esquecido, embora ainda falte muuuuuito tempo para ele sair da ativa.

ARTISTA DÁ A DICA

E aí, pessoal da NW. Resolvi escrever pela primeira vez por causa da minha "indignação" com as últimas edições, principalmente a 22 e a 23. Não sei o que está acontecendo, mas parece que vocês perderam o interesse em fazer a revista. O Layout, que era um dos mais legais que eu já vi, anda esquecido, apenas quadrados coloridos com textos e fotos. O fundo das páginas ficou meio idiota – no máximo alguns riscos coloridos. A qualidade das ilustrações também piorou muito (com exceção das capas). Vocês estão pegando muitas fotos e apenas ampliando, deixando aqueles "quadradinhos" que acabam com os olhos de qualquer um. Isso sem contar com as fotos dos jogos, que saem embaçadas. Gostaria que vocês pensassem nisso, pois a revista está pra fazer dois anos de existência, e, por

sorte e capricho, as matérias continuam muito boas. Só que vocês têm que pensar que o visual TAMBÉM faz uma revista.
Luiz Henrique C. Ribeiro,
São Paulo/SP

Valeu aí pelos toques, Luizão. Acontece que, nessas últimas edições, a revista esteve passando por um pequeno processo de ajustes no visual e, talvez, algumas coisas tenham saído estranhas. Mas, achamos que está melhorando agora.

DOIS MAIS DOIS SÃO CINCO

Como leitor assíduo dessa super-revista, notei que as notas que vocês colocaram para os jogos Kirby 64 (edição número 23) e Pokémon Stadium (edição número 19), se o critério matemático utilizado foi a média, estão erradas. Após efetuar os cálculos junto com meu pai, os valores corretos seriam 8,6 e não 8,7. Aproveitando a oportunidade, quero saber se vocês têm alguma coisa a ver com Digimon. Um abração a todos.
Nelson G. da Motta
Penha/São Paulo

Nelson, seguinte: nosso critério de notas não é baseado em médias aritméticas, e sim num cálculo especial, no qual cada categoria tem um peso distinto (gráficos têm peso dois, diversão tem peso dois e meio, e por aí vai). Todo esse esquema está explicadinho na página cinco de todas as edições da Nintendo World. Dê uma olhada para entender como é, falou? E a Conrad não tem nada a ver com Digimon, porque nosso lance não é ficar copiando revistas oficiais de outras editoras. Isso a gente deixa para os concorrentes.

HEY, HEY, HEY, A NW...

Hello, pessoal da Nintendo World! Tô enviando esse e-mail pra dizer que comprei meu 64 no mês passado e, quando vi o anúncio da NW na TV, pensei: "Acho que vou comprar a revista só pra ver como ela é". No dia seguinte fui à banca de jornal perto de casa e comprei a revista, comecei a ler e me assustei. "Essa é a revista mais legal que já li na minha vida!". No outro dia voltei à banca para ver se encontrava a edição número 22 para poder ler mais e consegui achar. Vocês são THE BEST!! Valeu por fazerem uma revista que me agradou tanto.
Leonardo Augusto Suzin
Guarulhos/SP

Não precisa nem agradecer, Leonardo. Tamos aqui pra isso mesmo e, quando não gostar de alguma coisa na revista, é só botar a boca no trombone que a gente conserta. Té.

NW PERFECT

Pessoal da NW, queria agradecer por uma coisa. Assino a NW desde a edição número 3, e nas edições 21, 22 e 23 vocês fizeram matérias de Perfect Dark. Lendo todas elas gostei muito do jogo e pedi para ganhá-lo de aniversário. Resumindo, eu não teria como conhecer o jogo sem essa super-revista! Obrigado!
Gleiser V. S. Oliveira
Salvador BA.

Estamos aqui ao seu dispor, Gleiser. Se a revista não informasse seus leitores a respeito de um game tão bom quanto Perfect Dark, poderia fechar as portas, porque não serviria pra nada. Aposto que você curtiu muito o PD. É demais, né não?

MAS NINGUÉM É PERFECT

E aí, galera da NW, como vão as coisas? Antes de tudo, quero parabenizá-los pelo ótimo trabalho! Não é à toa que a NW atualmente é a melhor revista de games do Brasil. Mas nem tudo é uma maravilha. Não estou gostando muito das matérias sobre Perfect Dark. Na edição 21, onde vocês falaram sobre o jogo, a matéria estava excelente, como as que vocês faziam sobre Zelda. Mas depois, a qualidade foi caindo. Aquele minidetonado, por exemplo, estava péssimo! Outra coisa, vocês nem começaram ainda um detonado de verdade e muita gente já zerou o game! Eu, por exemplo, já acabei o jogo no nível Perfect Agent há um bom tempo. Lógico, eu não quero dizer que vocês têm a obrigação de fazer um detonado antes que todo mundo jogue PD, mas acho que já está demorando muito.
Outra coisa, aquela matéria com aquele Eduardo Fidelis também não ficou boa, acho que vocês não deveriam tê-lo chamado de "profissional". Além de outros erros, tem uma hora que ele chama a N-Bomb (bomba de nêutrons) de granada de fumaça! Lógico que vocês podem entender que isso é só um erro de nome, mas temos que considerar que uma pessoa que não saiba do que se trata uma arma não vai saber aproveitá-la completamente, e também não poderá ser chamada de "profissional", concordam?
Marcelo Rossato
Rio de Janeiro/RJ

PD realmente merece um detonado e ninguém discorda disso, Marcelo. Acontece que o jogo é muito extenso e precisaríamos de muitas páginas para fazer um negócio que prestasse. Coisa que fizemos agora e esperamos que você e a rapaziada tenham gostado.

ESPECIAL HOT PAINT



Rodrigo Merencio
São Paulo/SP

Sabrina Y. Tonooka
São Joaquim/SC



Rubens T. Paschadino
Itu/SP

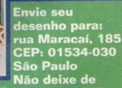
Márcia E. dos Santos
Sumaré/SP



Newton Pereira
Contagem/MG



Ademir S. Cardoso
São Paulo/SP



Rafael M. Alves
Nova Iguaçu/RJ

Envie seu desenho para:
rua Maracaí, 185
CEP: 01534-030
São Paulo
Não deixe de escrever por fora do envelope HOT PAINT. Escreva também seu nome completo e endereço atrás do desenho.

DEU TILT

Fabio Kreusch, o desenhista do Pikachu/Picasso que apareceu na edição 21, é de São José, Santa Catarina, e não de São Paulo. Foi mal aí, Fabião!

DONALD D

N64 QUACK A

I O pato nervosinho é a estrela de

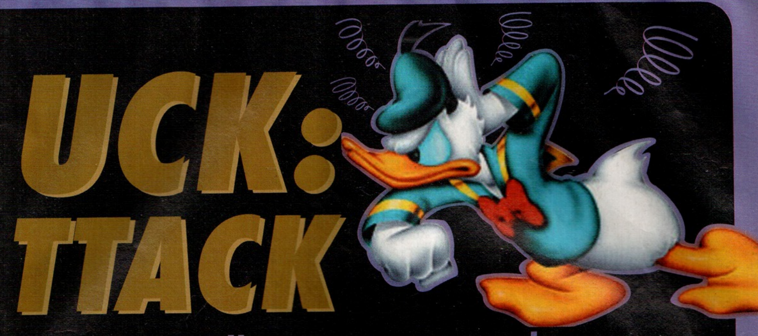


Donald toma distância...

... e salta para a eternidade

É grande, mas não é dois

Desde a época do Nintendinho, a Disney sempre se preocupou em lançar títulos de qualidade, usando seus famosos personagens. Mas, ultimamente, os cartuchos que estão saindo baseiam-se em longa-metragens e séries de TV atuais. Será que eles estão se esquecendo dos velhos clássicos? A resposta é simples: claro, que não! E para provar isso, este ano a empresa andou licenciando velhos personagens para a criação de novos jogos. Até o ano que vem, a Disney pretende colocar alguns de seus clássicos de volta à ativa no mundo dos games. O primeiro a chegar ao 64 bits é o pato, que ficou conhecido por seu mau-humor, e por nunca levar desaforo pra casa. Donald Duck: Quack Attack faz a estréia de Donald no mundo poligonal do Nintendo 64. O game está sendo produzido pela empresa francesa Ubisoft, responsável por títulos inovadores, como Rayman e Tonic Trouble. Um belo dia, Margarida, repórter, numa missão especial para o jornal da cidade, decide fazer uma matéria sobre um local esquisito, chamado Mundo Imaginário de Merlock. Ao tirar fotos do local, o dono (o tal do Merlock) decide raptá-la. Sua única esperança é o Donald, que imediatamente segue numa perigosa aventura para salvar sua noiva. Tem mais um probleminha nessa história: ele tem um concorrente. Seu primo Gastão está decidido a chegar primeiro na garota.



um dos melhores games do ano

Donald Duck: Quack Attack é um game de plataforma 2D1/2, ou seja, um jogo tridimensional, só que visto de lado. É uma boa pedida para os jogadores que ainda não se acostumaram com as três dimensões e não querem se perder no meio do jogo, procurando itens ou locais inacessíveis. A jogabilidade, que lembra Kirby 64, é dinâmica e tranqüila. Poucos botões resolvem todos os comandos do personagem. O estilo é tradicional: basta atravessar as fases, pulando sobre buracos, derrotando inimigos e recolhendo itens. Os gráficos são primorosos, redondos e bonitos. A qualidade visual deve-se ao fato de Donald Duck usar a mesma estrutura de jogo do também arrasador Rayman 2. Por isso, a movimentação do personagem impressiona e os cenários são bem detalhados. mantendo a aparência de desenho animado.

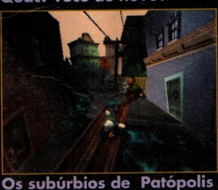
Ao invés de possuir uma barra de energia, Donald possui um medidor de humor que faz com que ele tenha diferentes ataques. Inicialmente, você pode pular em cima dos inimigos ou chutar objetos, mas tudo vai depender do temperamento do pato. Quando estiver calmo, bravo ou irritado, ele vai detonar seqüências diferentes. Se o medidor estourar, o jogador tem que começar a fase novamente.

Quack Attack é um jogo extenso, com 24 áreas divididas em quatro fases, mas nem por isso é pouco divertido ou cansativo. O jogo é cheio de surpresas, e o jogador não perderá o interesse na história até chegar ao final. É indicado para crianças e adultos e tem tudo para ser um dos grandes jogos de 2000. A Ubisoft está provando que sabe mesmo produzir games bons. E para quem curte Disney, a diversão não pára. Ainda esse ano, estará chegando às lojas Mickey Speedway USA, o game de corrida do Mickey Mouse no estilo de Mario Kart 64.



O que ele não faz por amor


Quac! Você de novo?


Os subúrbios de Patópolis



Plataforma:	Nintendo 64
Publisher:	Ubisoft
Desenvolvimento:	Ubisoft
Gênero:	plataforma
Nº de jogadores:	2
Lançamento:	novembro



N64 SCOOBY DOO: CLASSIC CREEP CAPERS

Ajude Scooby e sua turma a desvendar mistérios, como no desenho animado



Daphne dando uma força



"Run, Forest! Run!", ou, "em frente que lá vem gente!"



Os diversos ângulos dão uma noção realista

Desenvolvido pela Ubisoft e com vários elementos do desenho animado, o game do Scooby Doo está cotado para ser mais um dos grandes jogos para Nintendo 64 este ano. Scooby Doo: Classic Creep Capers será o primeiro jogo a trazer um estilo parecido com Alone in the Dark e Out of this World – tridimensional, com câmeras cinematográficas posicionadas em diversos ângulos alternativos.

Os gráficos são tridimensionais e todos os cenários são bem estilizados. Controlando Salsicha e Scooby, você vai ter que bancar o detetive e explorar quatro lugares supostamente mal-assombrados, recolhendo itens, fugindo de monstros e completando diversos puzzles. Tudo isso com Scooby Doo ao seu lado, que o ajudará sempre que precisar. Vale ressaltar que a movimentação dos personagens é idêntica a dos personagens da TV.

Você vai ter que seguir seu próprio caminho na aventura, tentando desvendar o verdadeiro motivo dos estranhos acontecimentos. Como no desenho, tudo se resolve no final, e o seu objetivo principal é descobrir quem está por trás da tal assombração. Serão quatro aventuras, sendo que em três delas, o enredo foi baseado em episódios reais da TV.

Irmãos coragem

Salsicha tem um medidor que mostra o seu nível de coragem no decorrer do jogo. Este "Courage Meter" funciona como o medidor de loucura que será usado em Eternal Darkness (da Silicon Knights), ou seja, conforme o nível diminui (e o medo de Salsicha aumenta), fica ainda mais complicado controlar o personagem. Quando a barra desaparece, é necessário recomeçar a missão. Para manter a coragem em alta, basta comer muitos biscoitos Scooby (Scooby Snacks), encontrados em diferentes locais das fases.

Em certos estágios, há uma espécie de fase de bônus, na qual Scooby começa a lançar vários alimentos, e você deve movimentar Salsicha de um lado para outro, recolhendo todos eles para montar um enorme sanduíche.

Apesar do mistério e suspense, o game não é violento e mantém o clima bem-humorado. A aparição de Velma, Fred e Daphne também é garantida. Na E3, o game estava apenas 20% completo, por isso não se sabe ao certo se a trilha sonora original ou outros personagens estarão presentes.

Fugindo do Doutor Bruxo ou correndo do "abominável monstro das neves", Classic Creep Capers é promessa de diversão garantida pra quem curte quebrar um pouco a cabeça.

Plataforma:	Nintendo 64
Publisher:	THQ
Desenvolvimento:	Terra Glyph
Gênero:	aventura
Nº de jogadores:	1
Lançamento:	outubro



BATMAN BEYOND: RETURN OF THE JOKER GBC

Coringa volta para atazanar o Morcegão





Muito fanático por HQ torceu o nariz quando descobriu que o novo desenho animado não traria mais Bruce Wayne vestindo a nova roupa do Homem Morcego. Desta vez, é Terry Mcginis, um jovem estudante universitário, escolhido para ser o sucessor de Batman.

Essa foi a forma que a DC encontrou para dar uma reformulada na história do herói, que existe desde 1939. Mas para a coisa ficar um pouco mais fácil de engolir, basta imaginar que todas essas aventuras acontecem num futuro alternativo. Isso não tem nenhuma relação com as histórias em quadrinhos. A verdade é que o seriado Batman Beyond é um sucesso. O cartucho, que está sendo desenvolvido pela Kemco, é baseado no esperado longa-metragem Return of the Joker (O retorno do Coringa), que será lançado em vídeo ainda este ano nos EUA. Pouco se falou sobre a história, mas já dá pra sacar que o Coringa irá atormentar a vida do herói. São quatro fases diferentes, onde a pancadaria rola solta. O estilo do jogo é plataforma e você vai ter que usar as modernas bat-engenhocas para escalar paredes e derrotar os inimigos.



Plataforma:	Game Boy Color
Publisher:	Kemco
Desenvolvimento:	Kemco
Gênero:	ação
Nº de jogadores:	1
Lançamento:	outubro

GAUNTLET: DARK LEGACY GBC

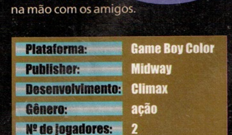
Os guerreiros agora também no Game Boy Color





Este novo jogo para o portátil da Nintendo não será uma conversão direta do clássico da Atari para arcades, e sim, uma versão baseada no game para Nintendo 64. Gauntlet é um game saído dos jogos de RPG de tabuleiro, como Dungeons and Dragons. Basta escolher entre quatro personagens típicos, como mago, guerreiro ou elfo, cada um com sua técnica específica, e sair por um mundo medieval acabando com dragões e Goblins malignos. Para vencer é só explorar as áreas, recolher itens e tesouros, ganhar magias, golpes especiais e manter-se sempre saudável. Óbvio que, por isso, a jogabilidade é simples, fácil e divertida.

Os gráficos não são poligonais, mas mantêm o mesmo ângulo de visão da versão para 64 bits. A novidade é a opção para dois jogadores usando o cabo Game Link, que permite que dois amigos terminem o jogo, um ajudando ao outro. Uma boa alternativa para quem já está cansado de jogar sozinho ou sair na mão com os amigos.



Plataforma:	Game Boy Color
Publisher:	Midway
Desenvolvimento:	Climax
Gênero:	ação
Nº de jogadores:	2
Lançamento:	outubro

PREVIEW

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION
GBC

Chega para manter a tradição da família Fireseed


Turok cansou de andar a pé e alugou um tanque com direção hidráulica


O índio nervoso não tem dó de ninguém: com ele, a vida é dura...


Ao final de cada fase, surge um escamoso babão

Turok 3, é, na verdade, o quarto jogo da série a sair para o portátil da Nintendo (contando Turok: Rage Wars). Ao contrário da versão para Nintendo 64, Turok 3 para Game Boy tem Joshua Fireseed, o bom e velho Turok como protagonista, e não seus netos. Os monstruosos Dinosoids, membros de um grupo chamado Amaranthine, pretendem reunir forças e atravessar o portal transdimensional para invadir o planeta Terra. Os lagartos estão divididos, e uma outra facção dos Dinosoids prefere viver em paz com os humanos. Turok é avisado pelos bons lagartos, e com sua arma em punho vai tentar promover a paz, a sua maneira. O jogador terá cinco missões diferentes para detonar, em três níveis de dificuldade. As fases dividem-se em florestas, desertos e praias. Em algumas delas você terá que encontrar chaves para ter acesso a novos locais e itens. Em outras, é só explodir tudo o que vir pela frente. Ao final de cada nível, um chefão vai dificultar a vida de Turok, mas se você empacar em alguma parte, as passwords estarão presentes para tirá-lo do sufoco.

Por cima e de ladinho

O visual ficou parecido com Turok Rage Wars e a parte gráfica teve pequenas alterações no desenho dos cenários. O número de frames aumentou e a animação ficou fluida, com mais mobilidade. Existem algumas cenas que dividem as fases com imagens bem trabalhadas e narram a aventura. Agora, Turok vai atravessar as áreas na direção horizontal e vertical, e ainda poderá pilotar máquinas, como tanques de guerra, jeeps e até um barco (tudo visto por cima). Já o arsenal do herói inclui apenas dez armas originais.



A jogabilidade também foi melhorada e o controle tem uma resposta mais rápida aos comandos. O cartucho é dedicado,



ou seja, só funciona no Game Boy Color. A Bit Managers é a empresa que produziu todas as versões portáteis dos jogos do Turok e, justamente por isso, Turok 3 tem o estilo de jogo bem semelhante às versões anteriores. Mas, como o game ainda não está finalizado, talvez apareçam novas surpresas.

Plataforma:	Game Boy Color
Publisher:	Acclaim
Desenvolvimento:	Bit Managers
Gênero:	ação
Nº de jogadores:	1
Lançamento:	setembro

POKÉMON PUZZLE LEAGUE



As criaturas ganham sua versão de Tetris Attack





No passado, o game Tetris foi a grande febre entre os jogadores que possuíam um Game Boy. Era uma alternativa divertida para quem não curtia jogos de ação, e preferia perder horas resolvendo pequenos Puzzles. O jogo logo se tornou uma série que rendeu vários filhotes. Misturando a jogabilidade fácil e simples com os monstros mais famosos de todos os tempos, a NST, produtora exclusiva da Nintendo, traz de volta um dos games mais divertidos do Super NES, Tetris Attack, mas com roupagem Pokémon.

A jogabilidade é idêntica à versão 16 bits: é preciso destruir o maior número de blocos da mesma cor num tempo determinado. São seis modos de jogo, incluindo Main Stadium, Puzzle University, Mimic Mansion, Pokémon Spa, Time Zone e Marathon Field. No modo para dois jogadores é possível eliminar blocos e mandá-los para o adversário.

Jogando no modo principal, o jogador terá que derrotar dezesseis Treinadores para se tornar um "Pokémon Puzzle Master".

A trilha e os efeitos sonoros trazem algumas músicas e sons familiares da série exibida na TV. Pokémon Puzzle League é um Remake de um grande jogo, que certamente vai agradar tanto aos pokéfãs quanto os gamemaníacos de plantão.

Plataforma:	Nintendo 64
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	NST
Gênero:	Puzzle
Nº de jogadores:	1 a 2 simultâneos
Lançamento:	setembro

POLARIS SNOCROSS N64

Corrida na neve de esquentar a adrenalina





Parece que a Softhouse Vatical está se especializando em jogos de corrida. Primeiro, anunciou Seadoo HydroCross, um jogo de Jet-Ski, que impressiona pela qualidade visual. Depois, anunciou Polaris Snocross, que reproduz uma competição esportiva de corrida na neve com Snowmobiles, que é uma espécie de jet-ski para neve. Polaris é o nome da maior fábrica de Snowmobiles dos Estados Unidos e foi licenciado pela Vatical para dar mais autenticidade ao jogo e atrair os fãs do esporte. Na E3, o game não estava completo, mas apesar de nunca termos pilotado um carro de neve, deu para sentir que a física do veículo é realista, com respostas rápidas dos controles.

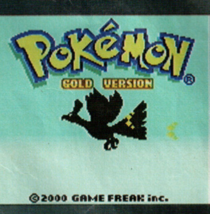
Os modos de jogo são comuns a quase todos os games de corrida: Time Trial (competição de tempo), Tournament (torneio) e Single Race (corrida). Talvez algum modo novo seja acrescentado até o lançamento.

Os gráficos são realistas, coloridos e com uma taxa de frames muito boa. No total, serão dez pistas de gelo diferentes cheias de lama, neve, buracos e atalhos. Os veículos podem ser melhorados para aumentar a performance. O lançamento está previsto para o final deste mês.

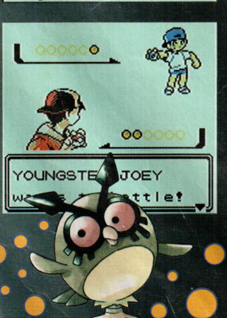
Plataforma:	Nintendo 64
Publisher:	Vatical Ent.
Desenvolvimento:	Vicarious Visions
Gênero:	corrida
Nº de jogadores:	1 a 2 simultâneos
Lançamento:	setembro



Os novos monstros têm data marcada para chegar. Você está pronto para a grande invasão?



Se você ficou um ano isolado dentro dos subterrâneos do planeta, não deve saber que a Nintendo lançou, em novembro passado, dois novos cartuchos para Game Boy com a marca Pokémon – Pokémon versões Gold e Silver –, que juntos venderam cinco milhões de cópias em apenas quarenta dias (o que dá uma média de 125.000 cartuchos vendidos por dia). Agora, se você é um cara esperto, lê a Nintendo World e tudo mais, não deve estar mais agüentando esperar o lançamento dos dois jogos por aqui. Sorria, a espera está chegando ao fim. O lançamento está marcado para 16 de outubro, e como não dormimos no ponto, já vamos adiantando o expediente para você. Em time que está ganhando, não se mexe, certo? É por isso que os novos games foram criados pelas mesmas men-

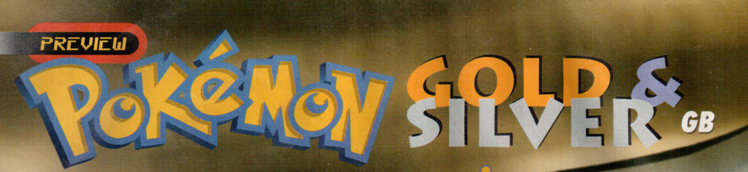








tes brilhantes responsáveis pelos sucessos Pokémon Azul e Vermelho – as equipes da Game Freaks e da Creatures. E Pokémon Gold & Silver é uma versão bem mais luxuosa e turbinada, em todos os sentidos. Apesar de não ser um game dedicado (exclusivo para o Game Boy Color), a paleta de cores está muito melhor aproveitada e cheia de detalhes. Os personagens aparecem mais animados e mudam de pose, dependendo da versão que você está jogando. Mesmo jogando num Game Boy Pocket ou Classic, os gráficos continuam bem batutas. Isso sem contar os novos Pokémon, cem, espalhados pelos dois cartuchos. De resto, o estilo de jogo é o mesmo dos games anteriores da série.



Um novo herói

Para começar, o novo personagem principal chama-se simplesmente Gold, ou Silver – Ash Ketchum ficou de fora desta vez. O game traz um mundo totalmente novo, com cidades diferentes, novos mestres de ginásio e também novas insígnias.

De cara, outra novidade: após escrever seu nome, você deverá definir o dia da semana e a hora exata em que o jogo é iniciado. Há uma bateria interna que consegue armazenar esses dados, então, toda vez que você religar o portátil, a hora certa e o dia da semana serão mostrados na telinha.

O resto já é conhecido. O futuro Treinador de Pokémon sai de casa, pronto para conquistar o mundo e capturar Pokémon. Para quem jogou Pokémon antes, não há segredos. O objetivo é rodar por todo o mapa, enfrentar os líderes de ginásio, acumular insígnias e capturar todos os tipos de Pokémon. Nada que você não esteja cansado de fazer, mas com um monte de inovações legais.

A história acontece num outro continente, onde o Dr. Elm é a autoridade máxima em termos de Pokémon. No laboratório, ele vai mandar você optar entre três bichos: Chicorita (uma plantinha simpática), Cyndaquil (um dragãozinho de fogo saindo das costas) e Totodile (um jacaré). E isso é só a ponta do iceberg. O resto do jogo é recheado de novas evoluções e pré-evoluções de Pokémon conhecidos, e até criaturas diferentes que não se parecem com nenhum outro monstro. Como já acontecia antes, existem Pokémon que só podem ser encontrados na versão Gold, e outros que só existem na Silver.

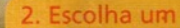
Já para encontrar certos bichos especiais, que não estão nos games novos, você terá que fazer as tradicionais trocas com os cartuchos Vermelho, Azul e Amarelo. Há também os Pokémon raros, que surgem uma vez na vida e outra na morte, como os pássaros Lugia e Ho-Oh e os três "cães lendários". O relógio interno do cartucho também influencia sua caçada. Certos Pokémon só podem ser capturados durante o dia, enquanto outros só surgirão à noite, obrigando o treinador a organizar bem a caçada.





Para começar
Veja o que deve ser feito no início do jogo

1. Arrume o relógio
Graças ao Clock interno do cartucho, é possível programar a hora verdadeira antes de jogar. Selecione a hora e os minutos e também o dia da semana: os dados ficarão gravados e serão atualizados toda vez que você ligar o Game Boy. A hora não será mantida perfeitamente, mas já é alguma coisa.



2. Escolha um nome
Invente um nome para seu personagem. Você pode selecionar um dos que estão disponíveis (Gold ou Silver, Oscar, Max etc), ou escrever seu próprio nome.



Bugigangas
É na Pokéagenda (Pokédex) que ficam gravados todos os seus dados sobre os Pokémon vistos ou capturados. Nada muito diferente da Pokéagenda antiga. Na mochila, ficam seus itens, como HMs, TMs, Pokébolas e outros acessórios. A maior novidade é a Pokémon Gear, o equipamento especial que junta as funções de mapa, relógio, telefone celular e rádio. Na opção Watch, você verifica as horas e o dia da semana. Em Town Map, você pode verificar os nomes e localizações das cidades. Na opção Cell Phone, você pode se comunicar com sua mãe, com o professor Elm e outros Treinadores. É possível armazenar números de telefone para ligar e também receber ligações. E em Radio, dá para "ouvir" programas sobre Pokémon em diversas estações.



Pokébolas
São acessórios importantes na vida de qualquer mestre Pokémon. Em Gold & Silver, há alguns novos modelos que facilitarão sua festa. Confira:
Poké Ball: serve para pegar Pokémon selvagens
Great Ball: captura Pokémon mais eficientemente que a Poké Ball
Ultra Ball: captura Pokémon mais eficientemente que a Great Ball
Master Ball: captura Pokémon em 100% das tentativas
Lure Ball: permite capturar Pokémon durante pescarias
Fast Ball: permite capturar Pokémon que sempre escapam



HM e TM
HM (Hidden Machines) e TM (Technical Machines) são itens que dão habilidades especiais aos seus Pokémon. Em Pokémon GS, aparecem algumas novas técnicas, que se juntam às velhas já existentes (Surf, Fly, Cut e Strenght). São elas:
Whirlpool: permite atravessar remoinhos.
Waterfall: permite escalar cachoeiras.
Rock Smash: explode pedras que estão no caminho.*
Dig: permite escapar de certos locais, como cavernas.*
Headbutt: faz um Pokémon aparecer quando usado numa árvore.*

* Podem também ser usadas em batalhas

Novos ambientes
Além das já tradicionais lojas de departamentos (PokéMart) e Centros Pokémon, agora há espaço para alguns novos locais, como a Torre de Rádio (Radio Tower), que tem programas tocando 24 horas por dia e também promove concursos com os números de identificação de seus Pokémon. Também é possível modificar a decoração de seu próprio quarto.





Obtained a BERRY!







Amigos e vilões



Professor Elm

Um cientista que dedicou a vida ao estudo dos Pokémon. É um discípulo do professor Carvalho, e dará aquela força para você em toda a aventura.

Sua mãe



Além de matar suas saudades, sua mãe poderá guardar uma parte de seu dinheiro, para os dias difíceis. É só conversar com a mamãe pelo telefone para guardar seu rico dinheirinho.

Seu rival

Um herói precisa de um rival, senão a aventura perde a graça. Seu algoz surgirá sempre sem avisar e irá desafiá-lo. Mostre a ele quem entende de Pokémon.



Professor Carvalho

Esse você já conhece de outros carnavais. Amigo de longa data do professor Elm, é o maior conhecedor de Pokémon do mundo. É ele quem vai checar sua Pokéagenda, para medir seu progresso.

Ginásios, treinadores e insígnias

Estes são os nomes dos ginásios e dos líderes que você encontrará em seu caminho. Os nomes estão em inglês e poderão ser modificados (principalmente os nomes das insígnias):

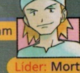


Ginásio de Violet
Insígnia: Zephyr Badge (aumenta o poder de ataque de todos os seus Pokémon. Permite usar o HM Flash, mesmo fora da batalha)
Tipo de Pokémon usado: Voador
Líder: Falkner

Ginásio de Azalea
Insígnia: Hive Badge (todos os Pokémon até o Level 30 obedecem você, mesmo que tenham sido obtidos em trocas. Permite usar o HM Cut, mesmo fora da batalha)
Tipo de Pokémon usado: Inseto
Líder: Bugsy



Ginásio de Goldenrod
Insígnia: Plain Badge (aumenta a velocidade de todos os seus Pokémon. Permite usar o HM Strenght, mesmo fora da batalha)
Tipo de Pokémon usado: Normal
Líder: Whitney



Ginásio de Ecruteak
Insígnia: Fog Badge (todos os Pokémon até o Level 50 obedecem você, mesmo que tenham sido obtidos em trocas. Permite usar o HM Surf, mesmo fora da batalha)
Tipo de Pokémon usado: Fantasma
Líder: Morty



Ginásio de Cianwood
Insígnia: Storm Badge (todos os Pokémon até o level 70, mesmo que tenham sido obtidos em trocas. Permite usar o HM Fly, mesmo fora da batalha)
Tipo de Pokémon usado: Lutador
Líder: Chuck



Ginásio de Olivine
Insígnia: Mineral Badge (aumenta a força dos poderes especiais de todos os seus Pokémon)
Tipo de Pokémon usado: Elétrico/Metálico
Líder: Jasmine



Ginásio de Mahogany
Insígnia: Glacier Badge (aumenta o poder dos ataques e defesas especiais de todos os seus Pokémon. Permite usar o HM Whirlpool, mesmo fora da batalha)
Tipo de Pokémon usado: Gelo
Líder: Pryce



Ginásio de Blackthorn
Insígnia: Rising Badge (todos os Pokémon obedecem você. Permite usar o HM Waterfall, mesmo fora da batalha)
Tipo de Pokémon usado: Dragão
Líder: Clair

Por alguns monstros a mais

No total, são cem monstrinhos fazendo sua estréia, espalhados pelos dois cartuchos. Até o fechamento desta edição, a Nintendo of America já havia finalizado a tradução e a criação dos nomes dos 100 novos Pokémon. A informação é que 80% deles terão um nome diferente do japonês (veja lista publicada na Nintendo World 18), e o restante manterá o mesmo nome original. Nomes como Pichu, Chikorita, Hoot-Hoot, Lugia, Marill e Togepi estão confirmadíssimos. Os nomes e números definitivos, você verá na próxima edição da Nintendo World!



Pablo Miyazawa
Colaborou Eric Araki

KEN LOBB ABRE O JOGO

O manda-chuva da Nintendo of America fala sobre Dolphin, Zelda, Conker, Dinosaur Planet e os planos da empresa para o final do ano

Por Eduardo Trivella e Pablo Miyazawa

O americano Ken Lobb é um cara que muito gamemaníaco gostaria de ser, ou pelo menos conhecer. Isso porque Lobb é, nada mais nada menos, que o gerente de análise e desenvolvimento da Treehouse, o departamento responsável pelos testes e aprovação dos novos produtos da Nintendo. Entre outras coisas, é ele o responsável pelos pronunciamentos oficiais da empresa, assim como pelas demonstrações dos futuros lançamentos. E o melhor de tudo: ele põe as mãos em todos os games Nintendo, antes de todo mundo! Esse trabalho "chato" já rendeu algumas boiadas para Lobb. Por exemplo, em GoldenEye 007, ele foi homenageado com o nome de uma arma do game (quem não se lembra da "Klobb"?). Já em Perfect Dark, também da Rare, seu rosto digitalizado podia ser visto num dos soldados inimigos. No ano passado, entrevistamos o cara (na edição 9) e descobrimos coisas bem bacanas. Hoje, pouco mais de um ano depois, Lobb volta a abrir seu coração para a Nintendo World. Em entrevista exclusiva concedida logo após a E3, em Los Angeles, Lobb falou sobre os planos da Big N para o ano que vem, além de revelar alguns segredinhos a mais. Confira conosco.

NINTENDO WORLD: Vamos começar falando sobre o polêmico Conker's Bad Fur Day. Em Conker Pocket Tales (lançado para o Game Boy no ano passado), o esquilinho está pacífico e feliz, muito diferente do Conker do game para Nintendo 64. O que aconteceu com ele daquele ano para cá?

KEN LOBB: Como recentes marcas de entretenimento, como Beavis and Butthead e South Park demonstraram, existe e sempre existiu um grande público que curte aquele tipo de humor que emprega linguagem pesada e um certo "desrespeito" à autoridade. Muitos gamemaníacos (inclusive eu!) jogam games desde o começo dos anos 1980. Nós adoramos o visual dos tradicionais games de plataforma e aventura, mas também ficamos velhos! Algo novo, com uma pitada de humor mais adulto, é uma idéia muito atraente para mim. Mas o lançamento desse game não reduz, de maneira nenhuma, o impacto da maioria de nossos softwares, que são mais direcionados a toda a família.

NW: A principal mudança em Conker's Bad Fur Day é que, agora, ele é indicado para maiores de 17 anos. Você acha que enfrentarão algum tipo de pressão ao criar um game com um conteúdo tão pesado? Fale um pouco sobre essa nova postura que a Nintendo esta adotando ao lançar games direcionados a um público mais adulto.

KL: Aqueles primeiros jogadores que se apaixonaram por Mario quando tinham seis anos, estão agora com vinte e tantos (ou aqueles que se apaixonaram com 24 estão com quase quarenta!). E, embora ainda façamos ótimos games para o segmento mais jovem, o público cresceu e agora precisamos abranger vários gostos. Achamos que o atual sistema de classificação da indústria é perfeitamente capaz de fazer com que Conker acabe nas mãos dos jogadores com idade apropriada. Fomos cuidadosos para segmentar a apresentação de tais games de todo o público Nintendo. Por exemplo, ao invés de uma campanha tradicional de TV ou revista para promover Perfect Dark, nós emprega-



mos a Internet de uma maneira altamente direcionada, em demonstrações ao vivo para o público e em canais específicos de propaganda. Esse tipo de publicidade restrita será padrão para qualquer um de nossos produtos direcionados ao público mais adulto.

NW: Por que a Rare resolveu mudar tanto o conceito do jogo? Era medo do game ficar muito parecido com Banjo-Tooie ou foi simplesmente vontade de variar um pouco?
KL: Nós simplesmente pensamos que um game como esse estava pronto para ser feito. O mercado progrediu ao ponto de incluir uma variedade de gêneros, e essa é a hora certa para um game cômico que agrade a um público mais adulto. Isso não significa que a Nintendo vai parar de criar jogos para toda a família. Nós apenas percebemos que 50% do mercado de video game têm mais de 18 anos, e resolvemos dar importância a isso.

NW: Em GoldenEye 007, você foi homenageado com uma arma com seu nome. Agora, em Perfect Dark, seu rosto foi mapeado num dos inimigos. Como gostaria de ser representado se a Rare resolvesse incluí-lo naquela maluquice que é Conker's Bad Fur Day?
KL: Parece que a Rare sempre dá um jeito criativo de incluir piadas internas relacionadas às pessoas que trabalham nos games, por isso acho que terei que aguardar!

NW: Já está determinado o tipo de relação que os games Banjo-Kazooie e Banjo-Tooie terão? Como aquelas fases secretas que aparecem no final do primeiro game serão acessadas no novo jogo?
KL: Essa é a nossa surpresa para os gamers. Vocês terão que jogar o game para ver como um se relaciona com o outro. Divirtam-se!

NW: Shigeru Miyamoto disse-nos que Majora's Mask é o melhor game da série Zelda de todos os tempos. Você concorda com ele? Por quê?
KL: Difícil dizer. Todo game tem suas diferenças. Mas uma coisa é certa: Majora's Mask será, sem dúvida nenhuma, um dos melhores games já criados.

NW: Em Dinosaur Planet, tudo impressiona: os gigantescos ambientes, as constantes mudanças nas expressões faciais dos personagens, os efeitos sonoros, a trilha sonora épica... Qual foi o aspecto que você considerou mais difícil de ser implementado no jogo?
KL: Dinosaur Planet é o resultado de todo o conhecimento técnico que a Rare desenvolveu nos últimos cinco anos. Ele realmente começa a mostrar aonde estão indo tecnicamente, e força o Nintendo 64 mais do que qualquer outro game jamais fará. É realmente uma obra-prima.

NW: Fale um pouco sobre Eternal Darkness, principalmente sobre esse medidor de sanidade.
KL: Esse é um dos games mais inovadores já produzidos para N64. O medidor de sanidade traz um elemento de jogo totalmente novo e faz desse produto não apenas um game, mas também um thriller psicológico. O enredo vai sugá-los pra dentro do jogo e talvez seja bom tomar cuidado quando for jogar à noite! Nós estamos MUITO satisfeitos com o progresso que o game está tendo. Vocês ficarão impressionados!

ENTREVISTA

KEN LOBB ABRE O JOGO

NW: Quando a Nintendo resolveu investir na Silicon Knights (produtora de Eternal Darkness)? Aliás, com essa estratégia de investir em second-parties, parece que a Nintendo está assegurando que o lançamento do Dolphin seja recheado de games logo no primeiro dia nas lojas, diferentemente do Nintendo 64, que foi lançado apenas com Super Mario 64 e Pilotwings 64 e depois desencantou. Comente um pouco sobre isso.
KL: Com a chegada de quatro fabricantes de console no ano que vem, competindo pela atenção dos gamers, tem que haver algum incentivo para que os jogadores escolham um e não outro. Achamos que esse incentivo é nosso conteúdo exclusivo. Empresas como Rare, Silicon Knights, Left Field Productions e Retro Studios criam games apenas para a Nintendo. Portanto, alguns dos melhores games da próxima geração serão lançados apenas para o Dolphin. Você provavelmente poderá jogar Madden Football e franquias como essa em várias plataformas, mas se quiser jogar Mario,



Zelda, Joanna Dark e Donkey Kong, então o Dolphin é sua resposta.

NW: Pode-se dizer que praticamente todos os games lançados pela Nintendo e suas second-parties, a partir de agora até o final do ano, serão designados para o Cartucho de Expansão. Quais deles exigirão o acessório e quais serão apenas compatíveis?
KL: Majora's Mask e Dinosaur Planet exigirão a memória extra, mas os games Eternal Darkness e Mickey's Speedway USA serão apenas compatíveis. Surpreendentemente, Conker's Bad Fur Day e Banjo-Tooie não usarão o Cartucho de Expansão – tudo roda diretamente do cartucho.

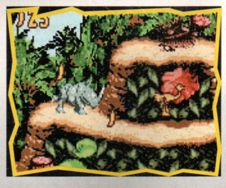
NW: O que aconteceu com a Riqa? Por acaso a Joanna ficou com ciúmes e obrigou vocês a darem um sumiço nela?
KL: Desculpe, você vai ter que perguntar isso pra Joanna (risos).

NW: Falando agora sobre o Game Boy: Donkey Kong Country, para Super NES, está ganhando uma versão para GBC. E os outros dois games (DKC 2 & DKC3) estão previstos para lançamento?
KL: Ainda não temos nenhum plano, mas estamos sempre buscando idéias novas.

NW: Existem muitos comentários a respeito do futuro controller do Dolphin. O que você pode nos adiantar de concreto sobre ele?
KL: Desculpe, ainda não posso comentar sobre isso. Mas fiquem ligados para novidades ainda esse ano.

NW: Durante a coletiva de imprensa da Nintendo na E3, você sempre se referia à Rare como "nós". Qual a sua real participação no desenvolvimento dos games da Rare? Você chega a dar sugestões aos programadores? Seu envolvimento também é o mesmo em relação aos games das outras second-parties, como Left Field e Silicon Knights?
KL: Eu trabalho com a Rare como o principal contato deles com a Nintendo. O nível de envolvimento varia bastante, de acordo com a equipe de desenvolvimento. Isso também é verdade no caso de nossas outras second-parties. Nós gostamos de trabalhar com criadores que são completamente capazes de desenvolver os melhores produtos do mundo. Tudo o que pudermos fazer para ajudar durante o processo nós oferecemos, mas nunca "ordenamos".

NW: São muitos jogos lançados e até nós mesmos não conseguimos jogar tudo até o final. Quantas horas você joga video game por dia? Qual foi o último game que você terminou?
KL: Eu jogo MUITOS games, muitos dos melhores games de todas as plataformas. Se estou curtindo, então jogo até o final. Eu termino muitas vezes todos os jogos nos quais estou trabalhando, e gosto de avaliar a qualidade do game com base em quanto ainda me divirto com ele quando jogo uma versão final.



O último game que joguei até o fim foi Warlocked – terminei ontem no avião (eu adoro meu Game Boy. Ele torna as viagens muito mais agradáveis!). Atualmente, estou jogando Banjo-Tooie, Mickey's Speedway USA e muito Pokémon Puzzle League, para o meu próprio bem!

NW: Desde quando você trabalha para a Nintendo of America? O que significa para você trabalhar lá?
KL: Estou com a Nintendo há sete anos. Eu realmente adoro trabalhar aqui, pois as pessoas preocupam-se de verdade com a qualidade dos games. Essa é nossa maior prioridade. Longa vida à Nintendo, a melhor produtora de games do mundo!



ISS 2000: SIMPLESMENTE O MELHOR GAME DE FUTEBOL DE TODOS OS TEMPOS!



3x R$ 56,33

O melhor jogo de futebol voltou... E cheio de novidades! ISS 2000 traz aperfeiçoamentos incríveis que vão agradar até os mais exigentes fanáticos do mundo futebolístico. Com 128 Megabits de memória, o jogo proporciona realismo e imagens incríveis. Se você quer jogar futebol e entrar no clima de decisão de campeonato, ISS 2000 é tudo o que você precisa.

- 100 times diferentes
- Crie seu próprio craque escolhendo entre 10 características diferentes!
- Até quatro jogadores simultaneos.
- Partidas diurnas, noturnas e vespertinas!
- Compatível com Cartucho de Memória que permite a gravação de 22 jogadores customizados + o seu progresso.

MARIO TENNIS



3x R$ 56,33

KIRBY 64



3x R$ 56,33

PERFECT DARK

3x R$ 56,33

POKÉMON STADIUM



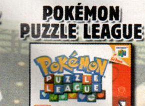
3x R$ 66,33

MARIO PARTY 2



3x R$ 56,33

POKÉMON PUZZLE LEAGUE



3x R$ 56,33

MARIO PARTY



3x R$ 46,33

TUROK 2



3x R$ 26,33

TONY HAWK'S PRO SKATER



3x R$ 56,33

EXCITE BIKE 64



3x R$ 56,33

SOUTH PARK



3x R$ 26,33

SUPER SMASH BROS.



3x R$ 56,33

RIDGE RACER 64



3x R$ 56,33

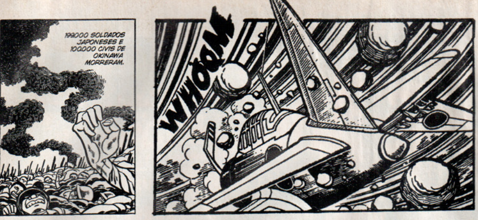
ALL STAR TENNIS 99

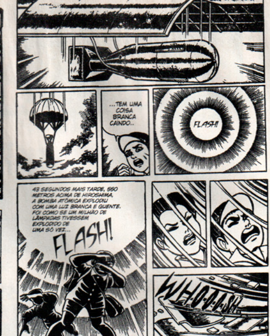


3x R$ 49,67



TOY STORY 2
3x R$ 56,33
JET FORCE GEMINI
3x R$ 56,33
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
3x R$ 49,67
TARZAN
3x R$ 56,33
FORSAKEN
3x R$ 19,67
WAR GODS
3x R$ 19,67
TUROK 2 + CONTROLLER AZUL
3x R$ 43,00
STAR WARS: RACER
3x R$ 49,67
RAYMAN 2
3x R$ 46,33
QUAKE 2
3x R$ 46,33
YOSHI'S STORY
3x R$ 43,00
BODY HARVEST
3x R$ 23,00
NEW TETRIS + CONTROLLER AMARELO
3x R$ 43,00
BIO FREAKS
3x R$ 19,67
SHADOW MAN
3x R$ 49,67
WWF ATTITUDE
3x R$ 49,67
1080° SNOWBOARDING
3x R$ 43,00
CASTLEVANIA 64
3x R$ 49,67
NINTENDO 64
1 GAME SURPRESA POR 1 R$ 60,00
3x R$ 163,00
OU EM 10x R$ 57,03
ANIS
KIWI
JABUTICABA
TANGERINA
UVA
Consulte sobre a disponibilidade de cada cor.
CARTUCHO DE EXPANSÃO
3x R$: 26,33
CONTROLLER N64
NAS CORES AMARELO, AZUL, CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO.
3x R$: 23,00
RUMBLE PAK
3x R$: 16,33
Nintendo
by gradiente
F-ZERO
3x R$ 29,67
A LENDA DE ZELDA
3x R$ 29,67
ISS DELUXE
3x R$ 23,00
CONTROLLER EXTRA
3x R$ 19,00
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
3x R$ 99,67
OU EM 10x R$ 34,87
GRÁTIS 01 GAME: SUPER MARIO WORLD
DIRECTSHOPPING CINCO ANOS
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.
www.dshop.com/nintendo
(0**11) 7266-7777
DIRECTSHOPPING
CÓDIGO NN10A
Preços válidos até 31/10/2000 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.


190.000 SOLDADOS JAPONESES E 100.000 CIVIS DE OKINAWA MORRERAM.
WHOOM


...TEM UMA COISA BRANCA CAINDO..
FLASH!
43 SEGUNDOS MAIS TARDE, 550 METROS ACIMA DE HIROSHIMA, A BOMBA ATÔMICA EXPLODIU COM UMA LUZ BRANCA E QUENTE. FOI COMO SE UM MILHÃO DE LÂMPADAS TIVESSEM EXPLODIDO DE UMA SÓ VEZ...
FLASH!
W-H-O-O-SH


ROAR
ROAR-
OH, NÃO !!!


ERAM METRALHADOS...




UHH...


UM TERRÍVEL DESTINO ESTAVA RESERVADO PARA A CIDADE DE HIROSHIMA.
RRROAR
ENOLA GAY

ESPECIAL

VIAGEM PARA O FUTURO

Tóquio, 24 de agosto de 2000. A Nintendo revela para a elite da imprensa mundial a próxima geração dos video games: o Gamecube e o Game Boy Advance. Odair Braz Junior encarou trinta horas de avião para presenciar esse momento histórico, que revolucionou o mundo da diversão para o próximo século

*Uma mistura bizarra entre as **Garotas Superpoderosas** e as **Spice Girls**. É o que você encontra em Shibuya, um bairro descolado de Tóquio. Nesse lugar, as garotas vestem-se com roupas supercoloridas e saltos plataformas, têm cabelos pintados, usam quilos e mais quilos de maquiagem e sempre carregam um celular com Internet. Todas essas garotas aglomeram-se para paquerar ou mesmo para serem descobertas por algum caça-talento de agência de modelos. E tudo isso acontece ao mesmo tempo, num mar de gente, que vai pra lá e pra cá no segundo maior cruzamento de ruas do mundo! Um lugar cercado por estações de trem, de metrô, por lojas supermodernas, quatro ou cinco telões de alta resolução ligados simultaneamente, e a única coisa que esse humilde brasileiro pode dizer é: o futuro é aqui, e agora.*

*E como o assunto é futuro, nada melhor que irmos direto para o lançamento da nova geração de consoles da Nintendo. A exibição para a imprensa não poderia ter vindo em melhor momento. Ante a chegada dos consoles de nova geração da concorrência, todo o mundo se questionava sobre como seria o contra-ataque da Nintendo. Qual a cara dos novos consoles anunciados? Por que não mostraram nada na E3 deste ano? Foram exatamente essas perguntas, aparentemente sem respostas, que fizeram com que a **Nintendo World** viesse ao Japão acompanhar esse momento crucial na vida da Nintendo e de seus milhões de fãs espalhados pelo mundo. E agora você, nintendomaníaco, terá, em primeira mão, as informações que nenhuma outra revista brasileira tem. Prepare-se, porque o futuro do entretenimento está bem a sua frente, na próxima página.*

O pequeno notável

GAME BOY

O futuro sucessor do Game Boy Color está che

Você já acompanhou duas coberturas seguidas da E3 nesses últimos dois anos através da Nintendo World. Então, você sabe que nesse evento não entra ninguém além de jornalistas, ou seja, a E3 não é aberta ao público. A Space World é totalmente diferente. A feira japonesa acontece num fim de semana, mas na quinta-feira rola uma apresentação exclusiva para a imprensa. Para variar, como bons brasileiros, estávamos atrasados em meia hora (não é muito fácil se achar em Tóquio) e acabamos entrando meio atrasados no trem. Durante o trajeto, ficamos torcendo para que o evento desse uma atrasadinha, afinal não queríamos perder nenhum detalhe. Para nossa sorte, atrasou mesmo, e acabamos chegando em cima da hora.

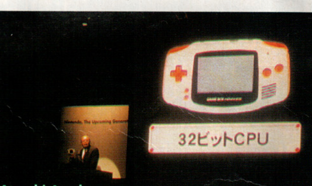
O evento reuniu centenas de jornalistas do mundo inteiro, vários deles de revistas oficias da Nintendo ao redor do mundo, outros de revistas como EGM, Game Pro e muita gente de sites especializados. Era possível sentir que todos estavam meio tensos para o começo da apresentação. Então, subiu ao palco Atsushi Asada, vice-presidente executivo da Nintendo do Japão. O homem começou falando um pouco da história da Nintendo e como estava a situação do Game Boy, do Nintendo 64 e de Pokémon – aliás, as criaturas terão um espaço especial mais para a frente, nesta reportagem.

Mais cores e botões

E foi Mister Asada quem falou especificamente sobre o Game Boy Advance, o portátil sucessor do Game Boy Color. No momento em que o aparelho surgiu no telão, todos começaram a assobiar e a aplaudir. A aprovação foi imediata, pelo menos do visual. O aparelho, como você já pôde ver nas fotos, tem um formato mais horizontal do que seu antecessor, e a simplicidade é o que, de cara, chama a atenção. Ele mantém o controle digital e os botões A e B, mas agora tem também duas novas teclas na parte superior: Left (esquerda) e Right (direita). Por enquanto, o GBA estará disponível nas cores cinza e abóbora e cinza e azul, bem bonitas até, mas isso é o que menos importa agora.

O que importa mesmo, e o que você quer ver, são os jogos e a capacidade do meninão. Bem, nesse ponto temos de dizer o seguinte: a decepção foi total. O GBA é fraquinho, ninguém vai fazer jogos para ele e está mesmo fadado ao fracasso. Calma, calma, tudo isso é mentira. Como esta matéria está sendo feita do outro lado do mundo, as coisas acabaram ficando meio de cabeça para baixo.

O GBA é incrivelmente potente para um console do seu tamanho. Tem nada menos que 32 bit de memória, ou seja, mais do que o Super NES, os gráficos são supercoloridos, o som é ótimo, o visual bem detalhado, e o melhor: é totalmente compatível com os cartuchos dos outros Game Boys. Além de todas essas boas qualidades, ainda é possível jogar simultaneamente com mais três amigos. O GBA sai em março de 2001 no Japão, acompanhado de dez jogos. A Nintendo espera vender um milhão de unidades só no primeiro mês. Nos Estados Unidos (e no Brasil), será lançado em julho do ano que vem. Claro que essas datas são iniciais, e tudo poderá mudar. Se isso acontecer, a gente avisa.



Atsushi Asada apresenta ao mundo o Game Boy Advance


Junior segura o menino

Visual animalesco

Alguns dos games que serão lançados junto com o GBA estavam disponíveis para jogar em versão beta (não finalizada).

ADVANCE

gando pra ficar... e abalar



ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

Nome oficial	GAME BOY ADVANCE
Tela	Reflective TFT Color LCD
Tamanho da tela	40,8 mm x 61,2 mm
Resolução	240 x 160 pixels
Capacidade de cores	32.000 cores
CPU	32 bit RISC-CPU + 8 bit CISC-CPU
Memória	32 Kbyte WRAM + 96 Kbyte VRAM (na CPU) 256 Kbyte WRAM (externo à CPU)
Função de som	Falante de som, entrada para fones de ouvido
Função de comunicação	Multiplayer para até quatro pessoas, com o Game Boy Advance Communication Cable
Energia necessária	2 pilhas alcalinas tamanho AA ou bateria recarregável especial
Duração da bateria	15 horas (pilhas alcalinas) ou 10 horas (bateria recarregável)
Consumo	aproximadamente 0,6 W
Dimensões	82 mm (altura) x 144,5 mm (comprimento) x 24,5 mm (espessura)
Peso (sem cartucho)	aprox. 140 g
Cartucho	máximo de 256 Megabits (somente Game Boy Advance); compatível com cartuchos de Game Boy/Game Boy Color e Game Boy Advance
Preço previsto	9.800 ienes (mais taxas)
Previsão de lançamento (no Japão)	21 de março de 2001

Mario Kart Advance (nome provisório) é muito divertido e está sendo desenvolvido em cima da estrutura de Super Mario Kart, do Super NES. Os gráficos são ricos em detalhes, muito coloridos, e a diversão é total. Outro game bastante procurado pelos jornalistas foi Silent Hill. O jogo é bem diferente da versão para Playstation: foi totalmente transformado num RPG. A maior parte das imagens são paradas e o texto vai aparecendo na tela para você fazer sua opção, e cada uma determina um rumo diferente para a história. Tudo bem que as imagens não têm movimento, mas são de alta qualidade e você vai se impressionar ao vê-las. Um dos visitantes, Tomoyuki Kaneda, de 23 anos, jogou e gostou do que viu. "Mesmo sendo pequeno, tem imagem boa. Fiquei impressionado e acho que vai vender muito bem", disse.
Depois de ver toda a apresentação e os games que estão sendo desenvolvidos para o GBA, fica bem difícil não acreditar num sucesso imediato para o novo portátil da Nintendo. Ele é simples, eficiente, compatível com todos os jogos antigos, e isso vai fazer com que a Big N continue por muito tempo sem ver concorrentes nesse campo. Pode ter certeza de que o GBA será um dos seus próximos objetos de desejo.



O novo portátil, no pedestal

Os acessórios do GBA

As bugigangas que serão lançadas com o Game Boy Advance não diferem muito, na essência, daquelas que já existem para o Game Boy Color. Dê uma olhada:



Game Boy Advance Battery Pak/ Game Boy Advance Charger (bateria recarregável e carregador)
Exclusivo para o Game Boy Advance. Suporta 10 horas de jogo contínuo com apenas duas horas de carga.



Game Boy Advance Communication Cable (Cabo Game Link)
Espécie de Cabo Game Link para o novo portátil. Agora, será possível o jogo para até quatro pessoas, simultaneamente. Um adaptador será criado para permitir o uso dos cabos antigos.

Game Boy Advance Infrared Communication Adapter (adaptador de comunicação Infra-vermelha)
Adaptador usado somente para o Game Boy Advance, para jogo com a porta infra-vermelha.



Cabo de ligação entre o Game Boy Advance e o Nintendo Gamecube
Com um cabo especial, o Advance poderá ser conectado à entrada do Controller do Nintendo Gamecube, o que fará o portátil funcionar como uma espécie de Joystick com tela. Shigeru Miyamoto sugeriu que essa opção poderia ser usada num jogo de futebol americano para o Gamecube, por exemplo, no qual os jogadores poderiam traçar suas táticas na telinha do GBA sem correr o risco do adversário "pescar" sua jogada.



Mobile Adapter GB (adaptador para telefone celular)
Esse acessório foi desenvolvido originalmente para os modelos atuais de Game Boy, mas como o GBA usa o mesmo tipo de entradas dos portáteis anteriores, ele bem provavelmente será usado no Advance. Com o Mobile Adapter, será possível conectar o Game Boy a um telefone celular para baixar arquivos, trocar informações (Pokémon, por exemplo) e jogar Multiplayer em rede. O Mobile Adapter é claramente dirigido para o Japão, onde o uso de telefones celulares é muito mais difundido que em qualquer parte do planeta.



Jogos e mais jogos

Poucos games foram confirmados para o GBA, mas tudo o que foi mostrado já serviu para nos empolgar. Por enquanto, poucas informações e imagens foram reveladas, e você saberá de tudo à medida que as novas informações forem sendo reveladas.

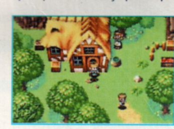
Nintendo



Mario Kart Advance
A versão de um dos maiores sucessos do Super NES, com gráficos e jogabilidade anos-luz à frente. Com o Cabo Link, será possível jogar com quatro pessoas, simultaneamente, em diversos ambientes. Além da corrida, há o já tradicional modo Battle. O desenvolvimento está 50% completo e, provavelmente, será lançado em março, ao mesmo tempo que o GBA.



Napoleon
Estratégia de guerra em tempo real voltada para o público adulto. Você controla um general no comando de batalhas campais bem sangrentas. Tudo em tempo real, com alto nível de detalhe gráfico e sonoro. É de impressionar qualquer um. Torça para aparecer no ocidente.



Ougon no Taiyou (Golden Sun)
RPG desenvolvido pela Camelot – mesma empresa que criou Mario Golf e Mario Tennis – então dá pra esperar coisa boa. A Nintendo garante que as cenas de luta serão de outro mundo. Não há previsão de lançamento no ocidente.

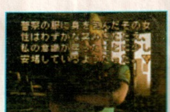


Kuru Kuru Kururin
Uma esquisitice daquelas que só os japoneses sabem fazer. Uma mistureba de quebra-cabeça com corrida, bem simples e divertida.

F-Zero Advance
Game Boy Wars Advance
Tactic Ogre Gaiden
Fire Emblem: Dark Shrine Maiden
Baketsu Daisakusen (Horseracing Creating Derby)
Hanasaki Kasen
Magical Vacation
Wario Land 4

Konami

Wai Wai Racing Advance
Game de corrida de Karts, com os personagens clássicos da Konami. Idêntico a Mario Kart 64, portanto, não melhor.



Silent Hill
O jogaço de ação (que fez sucesso no Playstation) virou uma espécie de RPG paradão no GBA. Deverá ser lançado no ocidente.



Golf Master
O nome já diz: um simulador de golfe, só para quem ama o esporte. Segue a mesma linha de Mario Golf GB, da Camelot.

Star Communicator
Mail de Cute
Monster Breeder
Akuma Jo Dracula: Circle of the Moon (Castlevania)

Capcom



Rockman EXE
Mega Man, de uma maneira nunca antes vista. Em vez da ação desenfrada de sempre, esse game apresenta uma espécie de RPG, no qual você controla o azulzinho em cima de um tabuleiro. Deverá assustar os fãs mais puristas.

Hudson Soft



Momotarou Matsuri
Mais um RPG bem tradicional, que provavelmente não sairá do Japão.



Pinobii no Daibouken
Um game de plataforma em Side-scrolling (visto de lado) bem tradicional. O personagem principal é uma abelhinha fofa que tem que coletar objetos e derrotar inimigos. Os cenários são bem bonitos e parecem pintados à mão.

HatenaSatena
Morita Shogi Advanced
Bomberman Story

Kotobuki System
Tuidi to Mahou no Houseki
Top Gear All Japan GT

MTO
Pocket GT Advance
Minna to Issho



Spike
Advanced Fire Pro Wrestling

Victor Interactive
Sansara Naga

Starfish
Super Black Bass 4 Advance

Media Works
Digi-Communication

Asmik Ace Entertainment
Dokapon

Epoc
Doraemon

Imagineer
Hello Kitty Miracle Collection

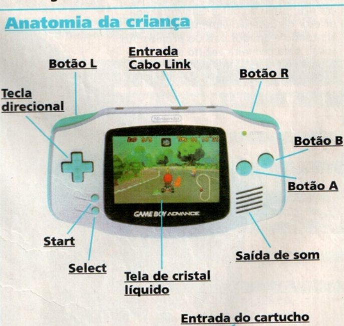
Jorudan
Matsumoto Space Hexcite X

Tam
Boku wa Kouku Kanseikan

Media Ring
Mugen Kikou Zero Tours

Koei
Winning Post

Anatomia da criança





Sai Dolphin, entra...

GAME

A Nintendo finalmente mostrou a cara de



Tudo bem, o Game Boy Advance é absolutamente maravilhoso, mas o nível de ansiedade da platéia não baixou a níveis aceitáveis até que se começou a falar do substituto do Nintendo 64. Como você vem acompanhando através da Nintendo World nesses últimos meses, muita coisa tem sido dita a respeito do projeto, que até agora era conhecido pelo nome "Dolphin".
Alguns dias antes da feira, sites soltaram a informação de que o nome da nova máquina seria Starcube, mas agora todos vocês já sabem que o console foi batizado de Nintendo Gamecube. Nem precisamos explicar muito o motivo desse nome, afinal, basta olhar para o formato do meninão e ver que ele lembra, adivinhem só, um cubo. Para falar da criança, subiu ao palco Genyo Takeda, diretor de desenvolvimento da Nintendo e um dos pais do projeto. Ao surgir pela primeira vez no telão, o Gamecube causou um estardalhaço. Todo mundo ficou meio perplexo, porque ele é extremamente diferente do Nintendo 64: quadradão, e muito, muito simples. Como não havia sido divulgada nenhuma imagem oficial anteriormente, a surpresa realmente foi total. E se havia alguma dúvida sobre o que a Nintendo faria para enfrentar a concorrência, ela acabava de se dissipar nesse momento.
A capacidade do console é imensa, o mini-DVD tem grande segurança anti-pirataria e memória para muitos megabits de diversão. Depois das explicações técnicas (veja todas elas mais à frente), começaram a surgir as imagens daquilo que o novo console poderá fazer. E, amigos, é de embasbacar, de deixar a mandíbula esfarelada, de derreter a retina e de estourar a tanga de qualquer um.
O drama começou quando Samus Aran, de Super Metroid, surgiu correndo, atirando, saltando, tudo num visual pra lá de matador. Óbvio que os urros da platéia fizeram-se ouvir. Daí pra frente, foi só delírio: Link enfrentando Ganondorf, X-Wings de Star Wars voando, Mario, Luigi, Wave Race, Pokémon em imagens impossíveis de definir em palavras. Só vendo mesmo a magnitude do negócio para acreditar e saber que não estamos exagerando.



CUBE

seu novo console de 128 bit

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

Nome oficial	NINTENDO GAMECUBE
MPU (Unidade Microprocessadora)	IBM Power PC "Gekko"
Processo de fabricação	tecnologia de fios de cobre de 0,18 microns
Freqüência de Clock	405 MHz
Capacidade da CPU	925 Dmips (Dhrystone 2,1)
Precisão de dados internos	32 bit Integer & 64 bit Floating-point
Transferência de dados externa	1,6 GB/segundo (máximo) (endereçamento de 32 bit, pacotes de 64 bit a 202,5MHz)
Cache interno	L1: instruções 32 KB, dados 32 KB (8 vias); L2: 256 KB (2 vias)
System LSI	"Flipper"
Processo de produção	processo 0,18 microns NEC DRAM acoplada
Freqüência de Clock	202,5 MHz
Buffer de quadros	aproximadamente 2 MB de latência sustentável: 5 ns (1T-SRAM)
Cache de texturas	aproximadamente 1 MB de latência sustentável: 5 ns (1T-SRAM)
Transferência de leitura de texturas	12 GB/segundo (máximo)
Transferência de memória central	3,2 GB/segundo (máximo)
Color, Z Buffer	cada um tem 24 bits
Funções de processamento de imagem	névoa, anti-aliasing subpixelado, HW Light x 8, Alpha Blending, Design virtual de texturas, mapeamento multi-texturas/Bump/mapeamento de ambientes, MIPMAP, filtragem bilinear, descompressão de texturas em tempo real (S3TC), etc.
Outros	descompressão em tempo real da lista de Display, capacidade de compensação de movimentação no HW
As seguintes funções relacionadas a som estão todas incorporadas no System LSI	
Processador de som	Special 16 bit DSP
Memória de instrução	8 KB RAM + 8 KB ROM
Memória de dados	8 KB RAM + 4 KB ROM
Freqüência de Clock	101,25 MHz
Número máximo de sons produzidos simultaneamente	ADPCM: 64 ch
Freqüência de Sampling	48 KHz
Capacidade aritmética de "Floating-point" do sistema	13 GFLOPS (máximo) (MPU, estrutura de geometria, iluminação total no HW)
Capacidade real de exibição	6 a 12 milhões de polígonos/segundo (assumindo um game de verdade com
Memória principal do sistema	complexidade de modelagem, texturas, etc)
A-Memory	24 MB de latência sustentável: 10 ns ou menos (1T-SRAM)
Disc Drive	16 MB (100 MHz DRAM)
Mídia	sistema de tempo de acesso médio e velocidade de transferência de dados
Input/Output	CAV (velocidade angular constante) de 16 Mbps a 25 Mbps 128 ms disco NINTENDO GAMECUBE de 8 cm com tecnologia de disco ótico da Matsushita, capacidade de aproximadamente 1,5 GB entradas para Controller x 4 entradas para Digicard x 2 saída AV analógica x 1 saída AV digital x 1 porta serial de alta velocidade x 2 porta paralela de alta velocidade x 1
Alimentação	adaptador AC DC 12 V x 3,5 A
Dimensões	150 mm (largura) x 110 mm (altura) x 161 mm (profundidade)
Preço estimado	não definido



Um toque de mestre

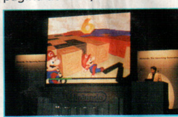
Foi uma festa, mas uma festa da Nintendo nunca é completa se Shigeru Miyamoto não está presente. E o cara subiu ao palco para apresentar o Controller do Gamecube. Olhando para o acessório, você pode até achar meio esquisito e complicado; afinal, porque ele tem dois Sticks analógicos? Mas bastava prestar atenção ao que Miyamoto mostrava e tudo tornava-se simples. Você verá as informações mais à frente, mas já adiantamos aqui que o analógico amarelo é um dispositivo que se usa para mudar o ângulo de visão para qualquer lugar do jogo, em tempo real e sem nenhum tipo de falha. Miyamoto exemplificou esse novíssimo item usando a versão de Meowth's Party (o clipezinho exibido ao final de todo episódio de Pokémon no Japão) para o Gamecube. A rapidez e a variedade de ângulos impressionam bastante. O Controller vem ainda com A, B, X, Y, um botão Z na parte superior direita e botões L e R analógicos, quer dizer, que respondem conforme a pressão que você exerce sobre eles. Não poderia faltar o Rumble (dispositivo que faz o Controller vibrar), só que dessa vez ele vem embutido no próprio Controller.

E o show, a partir daí, ficou mesmo por conta de Miyamoto. Ele usou e abusou das imagens de Pokémon para mostrar, não só o Joystick, mas também a riqueza de imagens que o novo console pode gerar. Só para ter uma idéia, havia muitos e muitos personagens em cena ao mesmo tempo, todos cantando e dançando. O colorido era perfeito, todos cantavam com os movimentos da boca imitando as palavras reais, e não havia lentidão e nenhum outro tipo de defeito perceptível. Como se não bastassem todas as proezas do novo Controller, a Nintendo ainda vai lançar a versão sem fio. Essa versão virá com o Nintendo Gamecube Wireless Receiver (receptor para controle sem fio), que o jogador deve conectar a uma das saídas do Gamecube. Será possível jogar a uma distância de até dez metros da TV.

O Gamecube ainda poderá ter conexão com a Internet (ou uma Network interna) através do Nintendo Gamecube Modem Adapter e do Broadband Adapter, poderá ser conectado ao Game Boy Advance (para o portátil funcionar como uma espécie de "Joystick com tela"), terá um Digicard (Cartucho de Memória) para transportar informações, entre outras surpresas (veja na página ao lado).



Esqueça os cartuchos. No Gamecube, os games virão em mini-DVDs, como este

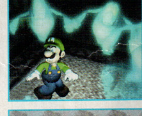


Um convidado especial

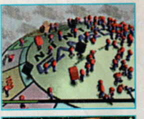
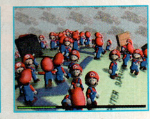
Com tudo isso, a festa estava praticamente completa. Só estava mesmo faltando aquele nosso bigodudo italiano boa praça de sempre. E Miyamoto não se chamaria Miyamoto se deixasse de fora da festa uma de suas maiores criações. Foi com Super Mario 128 (isso mesmo! 128!) que o criador de alguns dos maiores jogos da história deu o toque de genialidade. O telão mostrou nada menos que 128 Marios brincando com 128 cubos (!). Tudo em tempo real, com todos na tela movimentando-se independentemente uns dos outros, e com uma riqueza de detalhes pra lá de perfeita. Os pequenos Marios corriam pra lá e pra cá, pulavam, rolavam, tudo misturado com incríveis efeitos de luz, mudança de cenários, efeitos de transparência e mudança de cores, tudo em altíssima resolução.

Depois da apresentação, fomos conversar com Colin Willianson, correspondente do site IGN, em Tóquio. Colin disse que "foi tudo muito impressionante, mas gostei muito das imagens que vi". Também gostamos muito. Só que teremos que esperar. O Nintendo Gamecube sai em julho de 2001 no Japão e em outubro nos Estados Unidos, com cinco jogos (ainda não definidos). A contagem regressiva já começou.









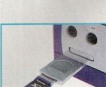
Zelda, Meowth's Party, Luigi's Mansion, Metroid e Mario 128: isso é só uma amostra do que o Gamecube é capaz de fazer

Acessórios cúbicos

A Nintendo anunciou, junto com o Nintendo Gamecube, uma porção de acessórios para o novo console, que são de deixar qualquer um com água na boca. Por enquanto, os detalhes são escassos, mas você ficará sabendo muito mais, com detalhes, nos próximos meses. Os acessórios são:



NINTENDO GAMECUBE Digicard (Cartucho de Memória)
O cartucho de memória especialmente criado para o Nintendo Gamecube, que armazenará dados e arquivos de gravação do jogo.



NINTENDO GAMECUBE SD-Digicard Adapter (Adaptador de Cartucho de Memória)
Adaptador compatível com o SD Memory Card, uma mídia de gravação de alta capacidade. Com ele será possível alterar dados de jogo, no estilo do 64DD.



NINTENDO GAMECUBE Wireless Controller Wavebird (Controller sem fio)

NINTENDO GAMECUBE Wireless Receiver (Transmissor sem fio)
Adaptador para o Controller sem fio do Nintendo 64, que possibilita jogar a 10 metros de distância do console.



NINTENDO GAMECUBE Modem Adapter (Modem)
Modem para conexão em rede, com 56 Kbps (Kbytes por segundo)



NINTENDO GAMECUBE Broadband Adapter (Adaptador para Banda Larga)
Um dispositivo para conexão em rede, compatível com a próxima geração de rede em banda larga, a ser desenvolvido pela Nintendo.



NINTENDO GAMECUBE Digital Video Cable (Cabo para câmera digital)
Compatível com o padronizado Terminal D, que é compatível com câmeras digitais avançadas. Será vendido com três conectores.

O Controller

Veja o posicionamento de cada botão no moderníssimo controller do Gamecube:



Cadê o N64? E o Game Boy Color?

"Ah, então quer dizer que com a nova geração de consoles, eu, com o meu N64 e meu Game Boy Color, vou ficar chupando o dedo?" Não, realmente não vai. A produção de jogos para esses dois consoles continua, claro que em ritmo mais lento, à medida que os games dos novos consoles forem surgindo, mas na própria Space World, já existiam novidades que ainda vão chegar.

Para N64, as maiores novidades são Mario Party 3 e Pokémon Stadium Gold/Silver/Crystal. Isso mesmo, nessa nova versão você poderá jogar usando todos os Pokémon que você treinou nas versões Vermelha, Verde, Azul, Gold e Silver. Tudo num cartucho só. É pra arrebentar tudo mesmo (leia mais no Hot Shots desta edição).

Mario Party 3 vem com setenta minigames (todos inéditos), além de um monte de novidades que você vai conferir nas próximas edições. Citamos apenas esses dois games para o N64 porque a Space World é um evento muito voltado para o mercado japonês, e os outros jogos presentes provavelmente jamais serão lançados no Ocidente.

O Game Boy Color sim, tinha muitas novidades, que vão interessar bastante os ocidentais. Aqui, destacamos quatro:

- Pokémon Puzzle League GB, que é uma espécie de Tetris Attack com todas as criaturas, bem divertido e que gerou umas filas intermináveis na feira.
- Mario Tennis GBC, da Camelot, versão nanica do game esportivo mais bacana do ano.
- The Legend of Zelda: Fushigi na ki no mi: daichi no shou (Fruto da Árvore Misteriosa – Capítulo da Terra, nome provisório), no qual Link terá novos amigos e inimigos e mais um monte de novidades bacanas.
- Pokémon Crystal, uma nova versão de Pokémon, que poderá ser usado com o novo acessório Mobile Adapter GB, que conecta o Game Boy Color a um telefone celular. É mole ou quer mais? Você verá todos os detalhes deste e dos outros games também na próxima edição.









Space World: uma feira diferente

Como dissemos anteriormente, a Space World difere da E3 porque tem a participação do público. Por um lado, isso é estranho, porque não dá nem para testar direito os jogos, já que as filas são intermináveis. Mas, em compensação, dá para perceber direitinho o que o público, que no final das contas, é o que interessa, está sentindo. E nada melhor do que estar no Japão para sentir como a coisa rola, afinal os japoneses parecem ser movidos a video game. No segundo dia do evento – o primeiro aberto para todos –, já no trem que nos levava para o Centro de Convenções, pudemos ver muitos pais levando seus filhos, alem de vários adolescentes indo pelo mesmo rumo. E todos, ou quase todos, com seu Game Boy Color na mão, jogando, adivinhe: Pokémon. A febre das criaturas, ao contrário do que alguns possam pensar, continua incrivelmente forte por lá. É possível encontrar vários personagens do desenho espalhados pelas ruas de Tóquio em chaveiros, adesivos, revistas, brinquedos, brindes e uma infinidade de outros produtos. Digimon? Até se encontram alguns, mas numa escala infinitamente menor. Não dá para competir. Dentro do evento, tudo o que se relacionava a Pikachu e sua turma tinha filas imensas. E graças a Pokémon Gold & Silver, a coisa aumentou ainda mais. A todo momento, surgiam crianças por todos os lados com seus portáteis conectados, trocando criaturas. E sobrou até para a NW: o garoto Shii Takenishi, de 11 anos, nos deu um presentão: transferiu o Serebii (o raríssimo Pokémon 251) para o nosso Game Boy. Morram de inveja, pobres mortais!

Uma das maiores filas da Space World era a do estande com várias brincadeiras, que a cada etapa dava brindes diferentes de Pokémon. Ogasawara Riyo, de 11 anos, acompanhado de sua mãe, tinha vários desses brindes nos bolsos. "Estou jogando Pokémon Gold & Silver, e o legal é que aqui está cheio de novidades. Estou gostando muito", disse o pokémaníaco.

Como se pode ver, o mês de agosto foi mesmo iluminado para a Nintendo e também para a equipe da NW, que teve a honra de escrever esse texto num cibercafé de Tóquio. E aliás, dá licença que agora temos que explorar mais um pouco essa cidade e ver se descobrimos mais umas maravilhas da tecnologia para contar pra você. Tudo antes de pegar o avião de volta pra casa!

Odair Braz Junior

O garoto Shii (à esquerda), com os amigos: no Japão, Pokémon é coisa séria











Todo tipo de gente circula pela Space World: gamemaníacos, jornalistas, pais e filhos, garotas descoladas e malucos em geral. Acima: uma loja de produtos Pokémon e Luigi mostra que também curte a Nintendo World

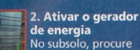
Mission 2

Carrington Villa: HOSTAGE ONE

Objetivos:

1. Eliminar todos os atiradores (Snipers)

Você só terá liberdade para circular pela Villa quando acabar com todos os Snipers. A maioria deles está em lugares estratégicos, em cima dos telhados. A melhor maneira de acabar com eles é usando um Sniper que está no banheiro da suíte, dentro da casa (ver mapa).



2. Ativar o gerador de energia

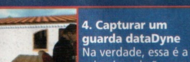
No subsolo, procure duas salas ligadas por uma trilha no chão. Ative as três alavancas das duas salas para o gerador começar a funcionar. Existem muitos guardas espalhados nessa região, então chame-os para fora das salas e meta fogo.

Villa: 3rd Floor



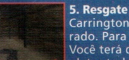
3. Localizar e eliminar os hackers da dataDyne

Assim que o gerador estiver operando, você terá um minuto antes dos hackers entrarem em ação. Para localizá-los, use o R-Tracker: eles são os pontos amarelos no radar. Quando os pontos ficarem vermelhos, quer dizer que eles já estão nos computadores. Uma boa dica é usar a Lap Top Gun numa das duas salas de computadores, para você ter que se preocupar com apenas uma sala.



4. Capturar um guarda dataDyne

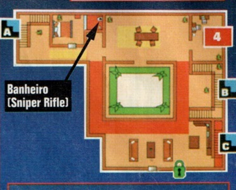
Na verdade, essa é a primeira missão a ser completada. Você deverá deixar um dos guardas (qualquer um) inconsciente. Logo no começo, existem dois guardas prestes a atirar. Derrube-os com socos e tome suas armas para completar a quarta missão. Na seqüência, acerte um Sniper que está em cima do telhado e mais um, do outro lado do rio.



5. Resgate Carrington

Carrington foi capturado. Para salvá-lo, Você terá que completar todas as missões anteriores e pegar uma chave com o último sentinela, na porta do cativeiro de Carrington. O cativeiro é a última sala da fase.

Villa: 2nd Floor



DICAS SECRETAS

- Limpe toda a casa antes de ir atrás dos Snipers ou descer para o subsolo. Sempre que atingir um inimigo, aguarde um pouco para ver se aparece alguém. Alguns soldados escutam o barulho e surgem após um certo tempo.
- Existe um lança-granadas (Devastator) escondido nessa fase. Vá até o heliporto, que fica do lado de fora da casa. No canto há três caixas de metal empilhadas. Estoure-as!
- Se quiser mais munição, siga os caminhos até o telescópio e exploda todas as caixas no caminho.
- Terminando a fase em qualquer nível, você habilita o Sniper Rifle, e em menos de 2min30s (Special Agent), o Modo Hit and Run Buddy.

Villa: Outside

5

INÍCIO

Villa: Basement

6

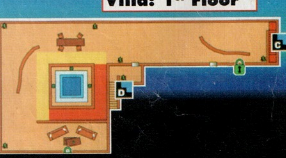
FINAL

3

D

3

Villa: 1st Floor





Mission 3

Chicago: STEALTH

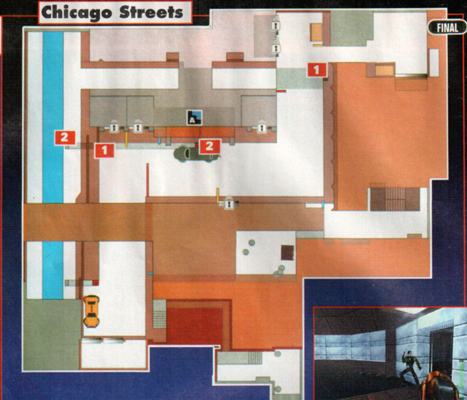
Objetivos:

1. Resgatar o equipamento
O equipamento para concluir as outras missões está escondido embaixo de uma ponte. Siga pelo esgoto da rua (é preciso abaixar para chegar lá). O equipamento consiste numa mina remota (Remote Mine) e um reprogramador (Reprogrammer). Não use a mina explosiva!

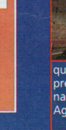


2. Conectar o rastreador à limusine
Na esquina da rua principal está a limusine que precisa ser rastreada. O melhor meio de se fazer isso sem tomar prejuízo é usar o subterrâneo. Existe uma pequena entrada pelo esgoto, que acaba numa escotilha logo abaixo do carro. Aí, é só selecionar o rastreador (Tracker Bug) e conectá-lo ao carro. Se demorar muito, a limusine vai embora.

Chicago Streets



Chicago Streets

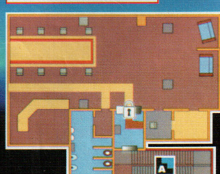


3. Preparar a rota de fuga
Hora de usar a mina. Siga pela parede esquerda desde o início até encontrar um prédio. Suba pelas escadas de incêndio e, na última porta, coloque a mina remota. Aguarde para detoná-la na próxima fase.



4. Reprogramar o táxi
Mais uma vez, siga pelo esgoto. Abra a escotilha e use o reprogramador no táxi.

The Pond Punk





5. Localizar a entrada do G5
Depois de realizar todos os objetivos, siga até o beco sem saída que se encontra no final da fase.

DICAS SECRETAS

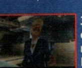
- Existem alguns agentes espalhados na fase que são mais perigosos que os demais. Eles estão armados com pistolas Magnum e usam rádio para alertar os outros. Cuide deles primeiro.
- É muito fácil confundir os civis com agentes. A melhor maneira de saber quem é quem é passando a mira da arma por cima deles. Se o alvo ficar vermelho, puxe o gatilho.
- Se o alarme tocar e uma multidão de inimigos se juntar, entre num dos buracos do esgoto e use a pistola Magnum. Ela atravessa os inimigos e mata com um único tiro.
- Termine a fase em qualquer nível para habilitar o Modo DK. Termine em menos de dois minutos para habilitar a Psychosis Gun.

Mission 3
G5 Building: RECONNAISSANCE

Objetivos:
1. Desaparecer com o campo de força
Existe uma porta ao lado de um alarme na sala principal. Desça as escadas, acerte quatro guardas e desligue o campo de força.



2. Desativar o sistema de grades de segurança
Na sala central, desligue os quatro interruptores e libere a passagem por cima da sala. Cuidado para não puxar o alarme!



3. Fotografar o encontro dos conspiradores
Depois de desligar as grades lasers, siga o caminho por cima da sala (agachado) e entre num novo local. No final da trilha, a passagem ficará estreita e você não conseguirá avançar. Use a câmera (CamSpy) e continue no caminho. Você só conseguirá completar o objetivo com o campo de força desativado.



4. Resgatar o backup do dr. Caroll no cofre
O momento mais tenso da fase. O cofre está depois da escada, na última entrada da fase, numa sala à direita. A fechadura do cofre está na parede. Conecte o decodificador (Door Decoder) e aguarde. Muitos guardas surgirão, então acerte-os através do vidro da porta. Em seguida, detone a mina (aquela da fase anterior, lembra?) e saia pela porta logo em frente.

DICAS SECRETAS

- Em alguns lugares dessa fase você encontrará alarmes. Vá direto a eles e não deixe nenhum inimigo chegar perto.
- No final da fase você encontrará algumas N-bombs. Elas podem tirá-lo do sufoco quando posicionadas em pontos estratégicos, em sua segunda função.
- Termine a fase para habilitar o Modo Small Jo. E finalize no nível Agent em menos de 1min40s, para habilitar o Cloaking Device.



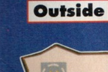
Mission 4
Area 51: INFILTRATION



Objetivos:
1. Desligar o radar
Na escada para o subterrâneo estão os dispositivos do radar que devem ser destruídos com explosivos (Explosives). Assim que eles forem instalados na máquina que comanda o radar, o sistema de defesa será acionado. Aguarde os intervalos dos lasers e avance até a porta de saída antes que os explosivos entrem em ação. Ao redor dessa saleta, há um pouco de munição.

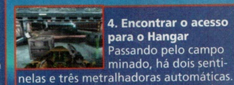


2. Conectar o comunicador na antena
A antena está depois do túnel, protegida por diversos sentinelas e metralhadoras. A primeira metralhadora pode ser destruída com a pistola MagSec4 na primeira função. A outra pode ser destruída da mesma maneira ou usando-se o lança-foguetes (ver Dicas Secretas). Depois que todos os inimigos estiverem fora de ação, é hora de abaixar a antena usando o botão que está na parede. Quando ela estiver abaixada, conecte o Comms Rider nela.





3. Acabar com os interceptadores
Os interceptadores são aquelas motos (Hoverbikes) espalhadas pela fase. Passe a mira nelas: apenas quando o alvo ficar vermelho elas poderão ser destruídas. Elas se encontram no mesmo local da missão anterior, exceto uma, que está perto do hangar. Destrua todas, menos uma: você poderá pilotar a máquina. Basta apertar o botão B (duas vezes, rapidamente) para usá-la.



4. Encontrar o acesso para o Hangar
Passando pelo campo minado, há dois sentinelas e três metralhadoras automáticas. Fique agachado no buraco e aguarde os sentinelas passarem para acertá-los. Em seguida, acabe com as metralhadoras e com o piloto interceptador. Ele deixará cair um cartão de acesso para os hangares. Use os elevadores para seguir para o subterrâneo.



5. Fazer contato com o espião
Um agente secreto (Jonathan) estará disfarçado, no final da fase. Encontre-o e aproveite para acabar com um grupo de guardas.

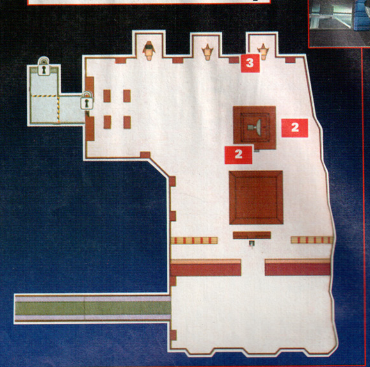
DICAS SECRETAS

- A melhor maneira de destruir as metralhadoras automáticas é usando granadas de mão (grenades). Segure o botão R e use os botões amarelos para se esquivar.

No começo da fase existe uma guarita alta, que fica no fundo com dois sentinelas. Escolha um deles e mire bem, para matar na primeira. Eles só percebem que existe alguém ali depois do primeiro tiro. Use a pistola MagSec 4.

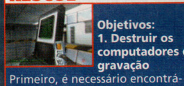
- Atrás da guarita, há uma cerca com um buraco que leva a um heliporto. Ali você encontra um lança-foguetes (Rocket Launcher). Siga o mapa para apanhar o armamento e pegar um atalho.
- Termine a fase para abrir o Modo Small Characteres. Se conseguir fechar em menos de 5 minutos no nível Special Agent, habilitará o Modo Hot Shot.

Outside: Antennae Array



Mission 4

Area 51: RESCUE



Objetivos:

1. Destruir os computadores de gravação
Primeiro, é necessário encontrá-los. Depois, instalar um vírus no sistema. De acordo com o computador onde for instalado o vírus, muitos problemas serão causados. Todos os computadores que estiverem contaminados deverão ser destruídos para completar o objetivo.



2. Localizar a evidência de uma conspiração.
Numa das pontas dos corredores dos laboratórios existem duas salas paralelas. Mexa nos botões vermelhos para elevar as plataformas no centro da sala. A tal evidência é o cadáver de um extraterrestre, que deve estar nas plataformas, num dos compartimentos brancos arredondados. Para encontrá-la, você terá que usar os óculos de raios-X (X-Ray Scanner). Procure por todos eles até surgir a mensagem de missão completa.



3. Encontrar e usar o disfarce
Somente disfarçado você terá acesso às áreas mais restritas. Para conseguir o disfarce, você terá que seguir pelo corredor até encontrar o vestiário. Mate qualquer um que passar e sair correndo. O disfarce está num dos armários. Quando disfarçado, você não será reconhecido durante um determinado tempo (só não atire em ninguém). É hora de correr para o laboratório de autópsia.



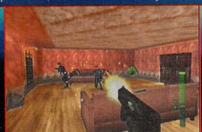
4. Encontrar acesso para o laboratório de autópsia
O laboratório está do lado esquerdo do buraco por onde você entrou. Entrando lá, não atire em ninguém até que você consiga passar pela última porta. Pegue a chave (Medlab 2 Key Card) para entrar no outro laboratório e use o lança-granadas da Super Dragon para acabar com os sentinelas.



5. Resgatar o sobrevivente do acidente
Saindo do laboratório de autópsia, vire para a direita e entre pela próxima porta. Acabe com os inimigos da primeira sala e continue seguindo. Acerte mais alguns inimigos e pegue uma chave (Op Room Key Card), para salvar o alienígena que está logo em seguida.

DICAS SECRETAS

- Há outra pistola Falcon 2 no meio das caixas, no começo da fase.
- Para abrir a passagem para os laboratórios, procure uma falha na estrutura, no segundo andar, leve a caixa do começo da fase até lá e meta fogo. Se não quiser usar a caixa com explosivos para abrir a parede, use a segunda função da Dragon para detonar e atire com a Falcon 2.
- Os acessos dos laboratórios devem ser bombardeados com granadas. Muitos inimigos ficam escondidos, só esperando.
- Acabando a fase em menos de oito minutos no Perfect Agent, você ativa o Modo Play as Elvis. Terminando em qualquer nível, você habilita o X-Ray Scanner.

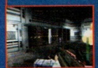




Mission 4 — Area 51: ESCAPE



Objetivos:
1. Encontrar o kit médico (Alien Medipak)
O kit médico está guardado numa sala trancada. Do lado esquerdo dessa sala existe um dispositivo protegido por um vidro à prova de balas. Primeiro, leve o barril explosivo até o vidro, em seguida, atire nele para o vidro estourar. Mexa no dispositivo para destravar a porta e apanhe o kit médico.



2. Encontrar o espião
Você deverá encontrar Jonathan mais uma vez. Assim que ele começar a falar, use o lança-granadas para bombardear a porta do canto direito. Ele dará uma força com os inimigos e o ajudará em seu próximo objetivo.



3. Localizar o hangar secreto
Depois que encontrar Jonathan, volte toda a fase. Ele vai instalar um explosivo para abrir passagem ao Hangar. Enquanto ele estiver conectando o explosivo, cuide dos guardas que entram pela porta de ferro. Fique ligado quando ele avisar que o explosivo está pronto: "Okay stand back!"(Para trás!): afaste-se da parede onde ele instalou o explosivo.



4. Reviver o Alienígena
Entre no hangar e siga até a parte de baixo das plataformas. Você encontrará um atalho até o Alien que está embaixo da rampa. Use o kit médico (Alien Medipack) para despertá-lo.

5. Escapar da Área 51
O alien pedirá que você abra as escotilhas para que ele possa ir embora com Jonathan. Basta acionar os dois computadores nas plataformas. Depois disso, siga até a sala onde você encontrou Jonathan e entre numa pequena porta do lado direito.

DICAS SECRETAS
• Seja rápido no começo da fase para o gás não acabar com sua energia. Siga para o lado direito até deixar o alien a salvo. Depois, volte, entre na sala da esquerda, acabe com os cientistas e entre pela próxima porta.

Mission 5 — Air Base: ESPIONAGE



Objetivos:
1. Arranjar um disfarce e entrar na base
Logo no início, use a câmera (DrugSpy) equipada com sedativos e coloque todos para dormir. Ninguém deve ser morto, então, não use armas de fogo. Tenha cuidado para que ninguém perceba a câmera. Existe uma agente andando dentro do túnel. Ponha-a pra dormir também e use sua roupa. Agora é possível entrar na base sem ser reconhecido.

2. Embarcar o equipamento
Para encontrar a maleta (Suit Case) que embarcará com seu armamento, pegue o elevador da recepção e acerte com a Crossbow os dois civis que estão no primeiro andar. Com a maleta, vá até a esteira de embarque de malas, seguindo a linha amarela no chão, e desça a escada. Antes de embarcar o equipamento, posicione as Proximity Mines em paredes estratégicas.



3. Desativar o sistema de segurança
O sistema de segurança deve ser desligado antes que a maleta atravesse o detector de metais. Além disso, você ficará totalmente desarmado após embarcar o equipamento.



4. Encontrar os planos de vôo no cofre
Para encontrar os planos de vôo, siga a linha verde no chão e, em seguida, a linha laranja. No caminho, pegue um fuzil Dragon que está no chão. No fim da linha, há uma saleta com mais alguns inimigos. Continue reto para a próxima sala. Ali há uma porta com uma mina explosiva anexa. Atire na mina para estourar o vidro do lado esquerdo, que dá acesso a mais uma sala. Passe pela janela estourada e aperte um botão na parede para abrir o cofre. Os planos estão lá dentro.



5. Embarcar no Air Force One (avião do presidente)
Siga a linha roxa no chão até o elevador. Entre e vire para o lado direito, passando pelas escadas, até encontrar a entrada do avião.

DICAS SECRETAS
• Depois de acabar com os guardas do lado de fora, pegue toda a munição que encontrar e algumas minas no final do túnel. Quando embarcar o armamento, a munição permanecerá com você.
• Apague todos os guardas dentro da base (fora os dois da recepção) com seus punhos. Alguns homens de preto vão encrencar com você. Acerte-os sem que ninguém veja (não os mate!).
• Depois que o alarme for desativado, muitos guardas surgirão, e você estará desarmado. É muito importante que as Proximity Mines estejam em lugares estratégicos para atingir os inimigos que virão atrás de você, deixando armas e munições disponíveis.
• Termine no Special Agent em menos de 3 minutos para habilitar o Modo Unlimited Ammo – No Reloads. Acabe em qualquer dificuldade para habilitar o Modo Team Heads Only.

Mission 5 — Air Force One: ANTITERRORISM

Objetivos:
1. Localizar e recuperar o equipamento
Lembra da maleta da fase anterior? Para pegar a maleta com as armas, você terá que ir até o compartimento de carga da aeronave (parte de baixo). Chegando lá, você encontrará um tripulante vestido de marrom. Dê alguns socos nele e pegue o cartão que aciona o elevador de bagagens. A maleta subirá pelo elevador.



2. Localizar o presidente
O presidente está na parte superior do avião, à direita, depois da escada. Assim que encontrá-lo, um grupo de soldados inimigos invadirá a aeronave e os seguranças e tripulantes não atirarão mais em você.



3. Colocar o presidente na capsula de fuga
Os invasores querem pegar o presidente. Você deverá escoltá-lo até a capsula de fuga, na parte de baixo da aeronave. Saia pela mesma porta que entrou e desça a escada. Siga para a esquerda, passando por uma sala cheia de poltronas. Continue reto até encontrar Trent Easton e seus capangas. Acabe com

eles e continue até encontrar uma escotilha para o andar de baixo. É só seguir em frente até encontrar a cápsula.



4. Acionar o piloto automático
Esse objetivo deve ser concluído por último. Assim que o explosivo estiver instalado na conexão com a nave inimiga, o avião do presidente perderá o controle e o piloto automático deverá ser acionado. Volte para o andar onde você encontrou o presidente e siga para o lado oposto ao local onde ele estava. Acabe com mais alguns inimigos na cabine de controle e ative o piloto automático.



5. Destruir a conexão com a aeronave inimiga
Os soldados inimigos estão embarcando no avião por uma conexão bem no centro da aeronave. Anexe uma mina explosiva (Timed Mine) para destruir a conexão.

DICAS SECRETAS

- Ninguém vai atirar até que você pegue a maleta. Depois disso, os tripulantes e seguranças do presidente vão estranhar você. Use o Combat Boost para passar batido por eles.
- Não é interessante que nenhum segurança ou tripulante fique desmaiado. Depois de localizar o presidente, eles ajudarão você contra os invasores do avião.
- Tome uma submetralhadora Ciclone de um dos tripulantes do andar de baixo. Só assim você poderá usar a segunda função da LapTop Gun, não ficando desarmado para proteger o presidente.
- Seja breve para escoltar o presidente. Quanto mais tempo você demorar, menos seguranças estarão vivos para protegê-lo.
- Não se esqueça de baixar a Hover Bike (que está perto da maleta com as bagagens), para poder usá-la na próxima fase.
- Acabando a fase em qualquer nível, você habilita a Lap Top Gun. Acabando em menos de 3min35s, no Modo Agent, você habilita a Lap Top Gun com munição infinita.



Mission 5

Crash Site: CONFRONTATION

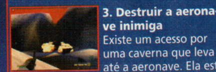


Objetivos:

1. Recuperar o Scanner
Com esse aparato, será fácil encontrar o presidente. O Scanner está perto do avião. Acerte os guardas com o Sniper antes de ir pegá-lo.



2. Ativar o sinalizador
Encontre e ative o sinalizador que está na cápsula de fuga do presidente (ver mapa), logo no início.

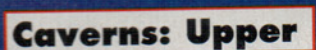


3. Destruir a aeronave inimiga
Existe um acesso por uma caverna que leva até a aeronave. Ela está protegida por duas metralhadoras automáticas. Destrua as metralhadoras de longe (use a Sniper) e jogue minas (Remote Mines) na aeronave. Saia de perto e detone.

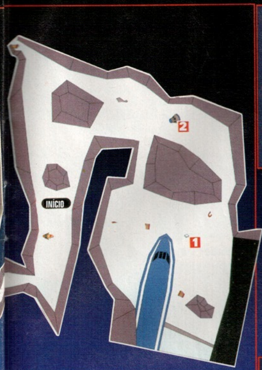
Crash Site: Outside

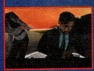


Caverns: Upper









4. Acabar com o clone do presidente
Existe uma pessoa tentando se passar pelo presidente. Acabe com ela (ver localização no mapa).

5. Localizar e resgatar o presidente
O presidente está dentro das cavernas, ao lado de Trent Easton. Acabe primeiro com os robôs que estão perto dele (cuidado para não acertar o presidente com as explosões). Em seguida, guie o presidente até a nave alienígena, onde Elvis estará esperando.

DICAS SECRETAS

- Quando encontrar Elvis, ele presenteará você com algumas Proximity Mines. Se precisar de munição, dê uma vasculhada nos inimigos que Elvis derrubou ao redor na nave.
- Nessa fase (como em muitas), a ordem das missões não é linear. Siga o mapa e, de preferência, use a Hover Bike para andar mais rápido. Ela está atrás de você, logo no começo da fase.
- Existe um tronco que separa dois abismos, perto da nave espacial. Para conseguir subir nele, use os botões amarelos. Muito cuidado: uma queda será fatal.
- Terminando a fase em qualquer nível, você habilita o Modo Perfect Dark. Se conseguir terminar em menos de 2min50s na dificuldade Agent, o Modo Trent's Magnum estará liberado.

Mission 6 — Pelagic II: EXPLORATION



Objetivos:

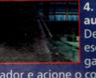
1. Desativar o gerador
Seguindo o primeiro corredor, pegue a primeira porta à esquerda. Acerte as câmeras de segurança e os sentinelas. Use os óculos (X-Ray Scanner) na parte de cima do gerador, acione os quadrados verdes e desça para desativá-lo.



2. Buscar informações
Alguns cientistas estão trabalhando no andar superior. Assim que a porta for aberta, eles correrão para a parte aberta do navio. Corra atrás deles e tome (Disarm) três discos de informações. Não os acerte com armas de fogo!



3. Desativar o sistema GPS
Você encontrará os laboratórios subindo dois lances de escada. Chegando lá, pressione os técnicos para desligarem o sistema. Preste atenção em todos os movimentos: um deles vai sacar uma pistola Magnun. Não atire! Tome a arma dele (função Disarm), porque nenhum civil deve ser eliminado.



4. Ativar o controle automático
Descendo todas as escadas, há um grande galpão. Ative o computador e acione o controle automático.



5. Encontre Elvis e fuja
Elvis está aguardando no porão do navio, mas ele só aparecerá se você completar todos os objetivos. Ele conduzirá você até o submarino.

DICAS SECRETAS

- Use as janelas das portas para atingir os sentinelas e mire sempre na cabeça.
- Antes de encontrar Elvis, limpe todos os corredores. Os inimigos preferem acertar você do que ele, e é bem mais fácil andar sozinho.
- Finalizando esse estágio, você habilita o Modo Enemy Rockets. E se finalizar em menos de 5min50s (Special Agent), o modo de munição infinita estará habilitado.

Mission 6 — Deep Sea: NULLIFY THREAT



Objetivos:

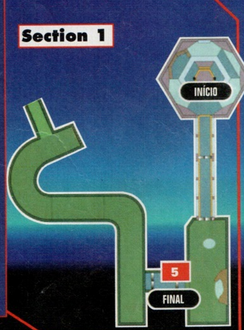
1. Reativar os teleportais
Entre no labirinto verde e destrua as lanternas que estão no chão. Cada uma que for destruída abrirá uma nova porta. Depois de liberar todos os acessos, você encontrará uma saleta com uma mesa de controle. Acerte os inimigos que estão lá dentro. Elvis reativará os teleportais.

2. Destruir a Arma Cetan
Existem cinco geradores verdes que devem ser explodidos para que você consiga chegar até a arma. Além disso, você terá que destruir três metralhadoras automáticas. Chegando lá, faça a cobertura enquanto Elvis faz o serviço sujo. Fique ligado nos pequenos Skeddars. Uma boa maneira de enxergá-los é usando o IR-Scannner (ver mapa).



3. Proteger a sala de controle
Siga até a sala de controle (ver mapa) e acabe com os guardas que protegem os arquivos do dr.Caroll. Quando tudo estiver seguro, siga para completar o próximo objetivo.

Section 1







4. Resgatar os dados do dr. Caroll.
Mais em frente, use o disco de Backup (Backup Disk) para salvar os dados do dr. Caroll.

5. Escapar da Nave Cetan
Depois de completar todas as missões, a nave entrará em contagem regressiva para explosão. Siga o mapa para encontrar a saída. Fique esperto com alguns soldados que aparecerem. Tente eliminar todos, mas não pare de correr. Se não eliminar os guardas, eles poderão acabar com Elvis.

DICAS SECRETAS

- Muito cuidado com os soldados inimigos que estão invisíveis. Você pode enxergá-los usando o IR-Scanner. Isso vale somente para quando estiver saindo do labirinto do portal.
- Você poderá usar a arma Farsight para acabar com as metralhadoras automáticas. Não use essa arma para curto alcance.
- Para habilitar o Cheat desta fase, termine tudo no nível Perfect Agent em menos de 7min27s (Farsight). E conseguindo terminar essa fase em qualquer nível, você habilita o Modo Jo Shield.

Mission 7 — Carrington Institute: DEFENSE



Objetivos:

1. Reativar as armas de defesa
Existem três metralhadoras automáticas que fazem a defesa do Instituto Carrington. As três estão próximas ao Hangar. Perto de cada uma delas existe uma alavanca para ativá-las.

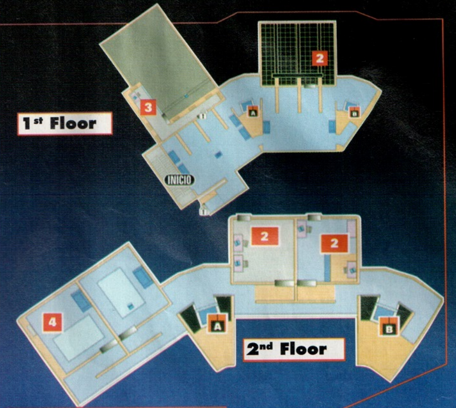


2. Resgatar os reféns
Logo depois que ativar as metralhadoras, volte pelo hangar e salve os reféns. Eles estão em duas salas do térreo e duas salas do primeiro andar. Tome cuidado para não atingir nenhum refém quando entrar nas salas.



3. Recuperar a arma experimental
Volte para a sala de tiro assim que resgatar os reféns. Mexa no computador e pegue a arma que está na parede. A arma experimental é a RC-P120 (uma versão atualizada da RC-90, do game GoldenEye). Na segunda função, ela permite invisibilidade temporária (cuidado para não ficar sem munição!).

4. Destruir informação
Vá ao escritório de Carrington e use o laser para abrir o cofre. Selecione a opção Short Range e mire exatamente no centro do cofre. Isso destruirá as informações sensíveis que estão lá dentro.





5. Desativar a bomba
Uma aeronave Skedar aterrissou na zona de pouso do Instituto e está com uma bomba-relógio. Para desarmá-la, você terá que usar o Data Uplink. Seja rápido!

DICAS SECRETAS

- Os inimigos dessa fase estão todos com escudo, bem armados e atiram muito bem, então tente evitá-los ao máximo.
- Passeie pelo instituto no modo Carrington Institute. É a melhor maneira de conhecer bem todos os atalhos e não perder tempo.
- Você pode ficar invisível quando estiver com a RC-P120. Isso ajuda bastante para fugir dos inimigos e para desativar a bomba (último objetivo).
- Finalizando essa fase em qualquer dificuldade, você habilita o Enemy Shields. Se terminar em menos de 1min45s, no Modo Agent, estará ligado o Modo Super Shield.



Mission 8 — Attack Ship: COVER ASSAULT



Objetivos:

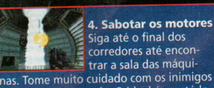
1. Acabar com o escudo de defesa
O sistema de defesa é gerado por três máquinas Skeddar, que estão logo no início da fase. Acerte alguns tiros com a pistola Mauler para destruir essas máquinas.



2. Abrir as portas dos hangares
Depois de pegar o elevador, atravesse os hangares e pegue um outro elevador descendo a rampa. Elimine um Skeddar que está no caminho e ative os computadores para abrir a porta. Quando estiver voltando, Elvis o presenteará com um belo fuzil AR34.



3. Acessar os sistemas de navegação
Depois que encontrar Elvis e pegar os elevadores, procure pela sala de sistemas de navegação no 1º andar. Acerte dois guardas Skeddar que estão por lá e deixe que Elvis faça o resto. Saia da sala pela porta da direita e entre para a esquerda.



4. Sabotar os motores
Siga até o final dos corredores até encontrar a sala das máquinas. Tome muito cuidado com os inimigos espalhados nessa sala. O ideal é acertá-lo de longe com a Mauler (Charge-Up Shot). Depois que tudo estiver tranqüilo, acerte os dois suportes que estão na parte de cima da sala. Cuidado com a explosão: só atire de uma distância segura.

5. Conseguir o controle da ponte
Siga até uma das portas do labirinto que estava anteriormente fechada, para chegar à sala de controle. Quando chegar lá, aguarde Elvis e combata alguns Skeddars. Objetivo cumprido!

DICAS SECRETAS

- Depois de completar o 3º objetivo, acabe com todos os Skeddars que estão nas imediações e encontre um lança-mísseis Slayer.
- Repare que, na última parte da fase (objetivo cinco), os Skeddar sempre aparecem da mesma direção (dos elevadores). Use o Slayer, mas tome cuidado para não acertar Elvis.
- Terminando essa fase em qualquer nível, você habilita a pistola alienígena Phoenix. Conseguindo fechar no Special Agent em menos de 5min17s, Elvis estará disponível.

Mission 9

Skeddar Ruins: BATTLE SHRINE

Objetivos:

1. Encontrar os alvos do templo
Os alvos são rochas pretas em formato de obelisco. Como eles não têm uma localização correta, use o R-Tracker para encontrá-los. Em cada um deles deve ser afixado um "Ampliador de alvo" (Target Amplifier).



2. Ativar a ponte
Existe uma sala num corredor, logo após o abismo. Dentro dela, você poderá ligar o mecanismo que aciona a ponte. A ponte é ativada por uma pedra em cima de uma plataforma. Empurre a pedra para ativá-la.

3. Encontrar o acesso para o santuário
Depois de ligar o gerador, retorne pela mesma porta que você entrou. Siga até encontrar uma rampa e atravesse a ponte para encontrar o santuário, onde se encontra o exército Skeddar.

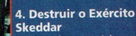
Skedar Ruins

1

INÍCIO

Inner Sanctum





4. Destruir o Exército Skeddar
Dentro do santuário existem alguns casulos com alguns Skeddars. Acabe com todos eles usando a Callisto NTG. Eles aparecem de todos os lados, então, escolha um lado para se proteger e continue atirando.

5. Assassinar o Líder Skeddar
Não é tão difícil quanto parece. O monstro final tem basicamente três tipos de ataque: mísseis Slayer (que são bem lentos), ataque corpo a corpo e um raio que cria Skeddars. Desvie dos mísseis, ande em círculos e mate os Skeddars. Para acertá-lo, atire nele nos intervalos dos ataques. Ele irá para o centro da tela e ficará parado por alguns instantes. É nessa hora que você deve acertar a estátua (do símbolo dos Skeddars) que está atrás do bichão. Existe uma ordem certa para atingir as partes (ver figura). Ao terminar a quinta parte, a estátua cairá em cima de Skeddar, liquidando o monstro de uma vez por todas. Parabéns! Você (enfim!) conseguiu terminar a aventura!

DICAS SECRETAS

- Use a pistola Falcon 2 para acabar com os soldados Skeddar. Eles aparecem sempre no mesmo lugar, com pequenas variações. Quando surgir mais de um inimigo, use a Reaper.
- Na parte do abismo, antes de descer, acerte com a Falcon 2 o Skeddar do outro lado. Desça abaixado (virado para a direita) e acerte mais um. Vire e ande até uma parte com um pequeno espaço entre os dois lados e atravesse. Acerte um tiro de Devastator (Wall Hugger) na parede e escale até a parte de cima. Siga em frente e elimine mais um Skeddar, usando a Reaper. Use os óculos (IR Scanner) para encontrar uma falha na parede e novamente o Devastator (Wall Hugger) para abrir caminho.
- Em certo momento, existem dois Skeddars armados com mísseis Slayer. Use a Callisto NTG e desvie dos mísseis. Acerte outro Skeddar que está na plataforma acima e escolha uma de suas armas para ligar o gerador (a Falcon 2 é a ideal).
- Terminando essa fase no Perfect Agent em menos de 5min31s, você habilitará o Modo All Guns. Se terminar em qualquer outro modo será habilitado o R-Tracker/Cache Locations.



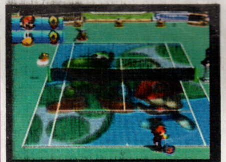
Nas próximas edições, mostraremos as fases secretas (Special Assignments) que se abrem após o game ser finalizado em todos os níveis de dificuldade. Até lá!



Mario Tennis

N64

Quando se pensa em tênis (o esporte, não o calçado!), algumas coisas logo vêm à cabeça. Primeiro: partidas longas e cansativas. Segundo: regras complicadas e cheias de detalhes. Terceiro: tédio. Esqueça tudo isso quando Mario e sua turma entrarem em quadra, num dos melhores games de esporte a surgir num console de



video game. A Camelot, softhouse responsável por transformar o chatíssimo golfe num dos melhores games de esporte para o Nintendo 64 – com Mario Golf –, consegue repetir a dose no maravilhoso Mario Tennis.

Nunca é demais dizer o quanto Mario Tennis é divertido. Você vai jogar horas e horas, terminá-lo diversas vezes, e quando pensar que acabou, vai descobrir que ainda pode fazer festa com os amigos no Multiplayer.

Visualmente, MT é como a maioria dos games com o nome Mario: muito colorido e com gráficos de alta qualidade. O replay é detalhista e mostra os pontos ganhos de diversos ângulos diferentes. Basta apertar o botão B e apreciar o show.

A jogabilidade é muito fácil e você não precisa entender nada de tênis para se dar bem. Basta movimentar a alavanca de controle, e usando os botões A e B, devolver as bolas para o campo adversário. Os comandos têm resposta rápida e as regras você aprende aos poucos, enquanto treina as raquetadas.

São seis modos de jogo, muitas quadras e dezesseis personagens. Só jogando você vai perceber como a Camelot se superou mais uma vez, criando um jogo que tem tudo para se tornar um grande clássico do console.

Truques sujos

Aprenda como pegar os personagens secretos e abrir novas quadras

* **Jogador canhoto:** segure L quando estiver escolhendo o personagem
* **Pegue o Shy Guy:** entre no Tournament e ganhe a Star Cup com apenas um jogador
* **Pegue o Donkey Kong Jr.:** entre no Tournament e ganhe a Star Cup em duplas
* **Quadra do Donkey Kong:** ganhe a Mushroom Cup com Donkey Kong
* **Quadra do Yoshi e do Baby Mario:** ganhe a Mushroom Cup com Yoshi
* **Quadra do Mario Bros.:** ganhe a Mushroom Cup com Mario
* **Quadra Piranha Plant:** complete qualquer quadra no modo Piranha Plant

A grande sacada

Os produtores não se preocuparam apenas em criar um jogo realista, por isso cada um dos jogadores faz movimentos incríveis, típicos de desenho animado. E para ajudá-lo em seu treinamento para se tornar um tenista melhor que Guga, é só dar aquela conferida nos comandos. As bolas mudam de cor em cada jogada e determinam se o golpe é forte ou fraco. Por isso, fique de olho!

Slice (bola curta rente à rede): pressione o botão B
Slow Slice (bola curta e lenta): pressione o botão B, depois A
Power Slice (bola curta e forte):pressione o botão B, depois B (bola azul)
Top Spin (bola longa e direta): pressione o botão A
Slow Top Spin (bola longa e lenta): pressione o botão A, depois B

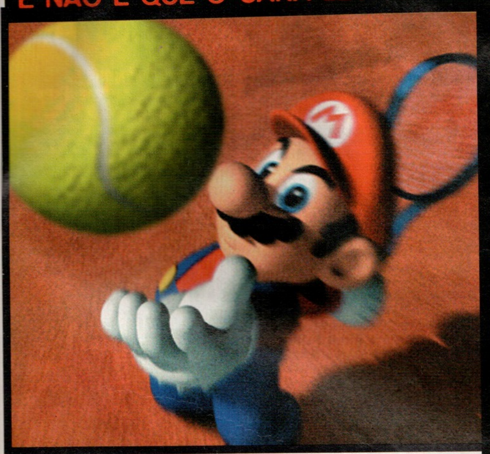
Quem é Waluigi?



A equipe de produção de Mario Tennis estava procurando um mascote do universo de Mario que fizesse o papel de vilão no game, mas acabou não encontrando ninguém à altura. Então, Hiroyuki e Syugo Takahashi, presidentes da Camelot, tiveram a idéia de criar um novo personagem especialmente para MT. Shigeru Miyamoto aprovou a idéia e, então, nasceu Waluigi – a versão malvada de Luigi.

MARIO DEIXOU DE SER ENCANADOR PARA VIRAR TENISTA

E NÃO É QUE O CARA LEVA JEITO PRO ESPORTE?



COMANDOS



DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK



Tipo de jogo:	esporte (tênis)
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Camelot
Cartucho de memória:	não
Tamanho:	128 megabits
Recomendado para:	todas as idades

AVALIAÇÃO

Gráficos	9,5
Som	9,0
Jogabilidade	9,6
Diversão	10
Replay	10

NOTA 9,7

Power Top Spin (bola longa e forte): pressione botão A, depois A (bola laranja)

Power Smash (cortada veloz): pressione botões A e B juntos (bola rosa)

*Estes comandos podem ser utilizados para saques e rebatidas

Lob Shots (joga a bola no fundo da quadra): quando a estrela aparecer no chão, corra em direção à bola e aperte o botão B.

Drop Shots (joga as bolas em direção à rede): quando a estrela aparecer no chão, corra em direção à bola e aperte o botão A.

*Para aumentar a velocidade do saque, coloque a alavanca de controle para a frente no momento em que for rebater a bola

Saques poderosos

Para rebater acumulando energia, basta apertar os botões de Slice ou Top Spin, repetidamente, até acertar a bola. Se quiser anular o comando, basta apertar o botão Z.

Renato Siqueira

ARMY MEN AIR COMBAT

N64

A GUERRA DE MENTIRA CONTINUA

Parece que os soldados de brinquedo não se cansam de seus combates. Após estrelarem Army Men: Sarge Heroes, os homens de plástico retomam as armas para defender seus territórios na superseqüência Air Combat. Mas, se você pensou que encontraria apenas mais um game de plataforma com a mesma ação repetitiva, pode se preparar, pois as coisas são bem diferentes.

Seu objetivo é muito simples: encontrar seus inimigos e mandá-los pelos ares da forma mais rápida possível.

Você contará com quatro helicópteros diferentes, armamentos ultratecnológicos, como mísseis de giz de cera e bombas Napalm, sem mencionar a participação de personagens lendários de Sarge Heroes.

São dezesseis missões no modo Single Player, onde você terá de encarar os mais variados objetivos, que vão desde destruir uma estrutura inimiga até a entrega de suprimentos e resgate. Isso tudo em meio a castelos de areia na praia, armazéns no jardim e outros ambientes hostis.

Cada um dos helicópteros possui características diferentes: o Huey é rápido e perfeito para missões de reconhecimento; o Chinook possui grande resistência, sendo ótimo para operações de resgate; já o Apache é bom em todos os sentidos, e, por isso mesmo, aparece apenas em fases mais avançadas. E não pense que você estará sozinho nesta loucura toda: ao seu lado estará sempre um dos cinco co-pilotos, tendo cada qual sua especialização numa arma. Descubra o seu preferido!

Simplicidade é a alma do negócio

Os gráficos são bastante simples, sem os efeitos especiais estonteantes que povoam os novos títulos para o console. Ainda assim, o número de elementos simultâneos na tela é imenso, tornando cada missão uma frenética tentativa de se encontrar em meio a um show de fogos de artifício. A mesma "síndrome de simplicidade" parece afligir a parte sonora também, com músicas e efeitos sonoros que agradam no início, mas facilmente tornam-se maçantes.

O modo Multiplayer não impressiona, mas com certeza os quatro exclusivos mini-jogos garantem a diversão com seus amigos. Em Flag Nab It, seu objetivo é capturar a bandeira do campo adversário. Air Rescue envia helicópteros num grupo de busca, e aquele que resgatar mais soldados vence o jogo. Food Fight faz com que você recolha diversos itens espalhados pelo território, enquanto Bug Hunt é pura caçada a insetos.

Enfim, Army Men: Air Combat cumpre seu objetivo de ser simples e divertido. Caso você seja um daqueles veteranos amantes de games de guerra, com certeza esse é o seu jogo.

Eric Araki




COMANDOS



C-cima : seleciona o mapa
C-baixo: seleciona arma especial
C-cima: Visão traseira
C-esquerda: voa para a esquerda
C-direita: voa para a direita
L e R: voa para a esquerda ou a direita

AVALIAÇÃO

Gráficos	7,0
Som	6,5
Jogabilidade	8,0
Diversão	7,5
Replay	7,0

NOTA **7,8**

DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

Publisher:	3DO
Desenvolvimento:	3DO
Gênero:	ação
Cartucho de memória:	sim
Tamanho:	não disponível
Recomendado para:	maiores de 13 anos

DAIKATANA™

CRIADOR DE QUAKE ERROU A MÃO DESSA VEZ



John Romero, criador de Doom e Quake, bem que tentou, mas ainda faltou muito para Daikatana realmente impressionar. Apesar de algumas inovações, o jogo continua mantendo o mesmo estilo dos seus antecessores.

Toshiro Ebihara, ancestral de um guerreiro do Japão feudal, conta para Hiro Miyamoto a história da Daikatana, uma espada com poderes mágicos, que permite viajar no tempo. O herói deverá recuperar a espada das mãos do tirano Mishima, e salvar a jovem Mikiko.



A jogabilidade é idêntica à de Quake ou Doom, ou seja, nada muito fácil de dominar sem ter um pouco de habilidade. Os gráficos são razoáveis, e não melhoram nem mesmo com o Cartucho de Expansão. A equipe de produção vacilou na hora de criar a movimentação dos humanos, que mais parecem bonecos desengonçados. Na parte da trilha sonora, optou-se por tirar as músicas e deixar apenas os sons, mantendo o suspense do jogo.

O game inclui um modo de desenvolvimento do personagem no decorrer da ação: conforme Hiro acaba com os inimigos, ele evolui e ganha experiência.

Romero deveria ter se preocupado um pouco mais com Perfect Dark, porque vai ser difícil alguém criar um jogo tão grandioso quanto.

Renato Siqueira

Tipo de jogo:	ação
Publisher:	Kemco
Desenvolvimento:	Ion Storm
Cartucho de memória:	sim
Tamanho:	não disponível
Recomendado para:	maiores de 13 anos

AVALIAÇÃO

		NOTA
Gráficos	6,9	6,3
Som	7,8	
Jogabilidade	7,0	
Diversão	6,0	
Replay	5,0	



MUITO BARULHO POR NADA

Polêmico, e nada mais. Somente por causa da violência banalizada, o jogo Carmageddon (lançado há algum tempo originalmente para computador) ganhou fama mundial.

Explicando: nesse game de corrida, o vencedor não é aquele que percorre o circuito em menor tempo, mas sim, o que atropela mais vítimas inocentes. Por isso mesmo, o jogo foi proibido em vários países, e a empresa que o desenvolveu teve de trocar os humanos por zumbis, para o game ser lançado em consoles domésticos.

E a versão para video game vai precisar de muita, mas muita sorte pra pegar. O motivo nada tem a ver com a fórmula "politicamente correta" adotada. Afinal, matar mortos-vivos poderia até ser mais divertido. Mas a Titus (do desastroso Superman 64) conseguiu se superar. Não espere nem um cartucho de corrida nota cinco. Carmageddon 64 é indefinido, péssimo. Os gráficos são horríveis, a parte sonora é grotesca e a jogabilidade é de médio para baixo. Além disso, há outros defeitos, como ficar entalado em alguns cantos do cenário.

O único item que pode ser considerado é o modo Head to Head, para dois jogadores, onde cada jogador deve tentar destruir o carro do outro na porrada. E só.

Rogerio Motoda





Tipo de jogo:	corrida
Publisher:	Titus
Desenvolvimento:	Software Creations
Cartucho de memória:	sim
Tamanho:	não disponível
Recomendado para:	maiores de 17 anos

AVALIAÇÃO

		NOTA
Gráficos	3,0	2,9
Som	4,0	
Jogabilidade	4,1	
Diversão	2,5	
Replay	2,0	


RECOMENDADO PARA
TODAS AS IDADES
© 2000 Nintendo/Intelligent Systems © 1995-2000 Nintendo/Creatures Inc. GAME FREAK Inc.
TM, ® e o logo "N" são marcas registradas da Nintendo of America Inc.
E AÍ?
VAI ENCARAR?
Batalhando com amigos ou com os 16 treinadores, competir pelo título de Mestre em Pokémon Puzzle é o desafio máximo.
Pokémon
PUZZLE LEAGUE
Só para
NINTENDO64
Nintendo
by gradiente
Visite o nosso site: www.nintendo.com.br / Para saber onde encontrar, ligue BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 3814-8234.


GAME BOY COLOR
Pokémon

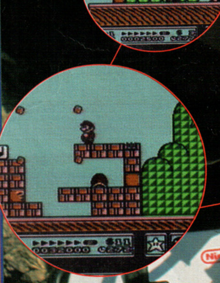

Pokémon
GS


GAME BOY COLOR
Pokémon


Nintendo
by gradiente

QU... NINTENDINHO:

Mais de 50 milhões de consoles vendidos. Quase 500 milhões de cartuchos nas casas de milhões de jogadores, que se divertiram e emocionaram com o letreiro final de games como **Metroid**, **Zelda**, **Super Mario Bros.**, **Contra**, **Ninja Gaiden**, **Castlevania**, **Mega Man** e **Final Fantasy**. O mais incrível é perceber que todos esses títulos, considerados hoje verdadeiros clássicos eternos, foram desenvolvidos para funcionar num produto que é lembrado até hoje como exemplo de diversão, evolução e variedade: o Nintendo Entertainment System, hoje conhecido simplesmente como "o Nintendinho". Tudo começou no Japão, em 1983, com o desenvolvimento do Famicom (Family Computer, nome de batismo do NES no Japão). Com a extinção dos consoles mais famosos (como o Atari) e a popularização dos computadores pessoais, a Nintendo do Japão sabia que precisava mostrar que seu produto tinha um algo a mais. E tinha mesmo. Trazendo games que já haviam feito enorme sucesso nos Arcades para o ambiente doméstico, como **Mario Bros.** e **Donkey Kong**, o Famicom foi um enorme sucesso em sua terra natal, o que levantou o interesse da Nintendo em lançar o console em terras americanas – mesmo com o mercado de video game em considerável baixa no ocidente. Em 1985, o Famicom chegava aos Estados Unidos com design diferente, modificado, para lembrar menos um video game e mais um aparelho de utilidade doméstica. Assim, surgiu o nome: Nintendo Entertainment System, ou Sistema de Entretenimento Nintendo. Acompanhado de dois controllers e do cartucho **Super Mario Bros.**, o NES realmente tinha todo o necessário para tornar-se um sucesso, vender dez vezes mais que seus concorrentes e tornar-se líder de mercado. Dois anos depois, o sistema foi lançado na Europa, juntamente com um game de aventura sem precedentes: **The Legend of Zelda**, o primeiro jogo da época a exceder a marca de um milhão de cópias vendidas.



INZE ANOS

O console que mudou a história dos video games está fazendo aniversário. Acompanhe esta trajetória de sucesso com Cassiano Barbosa

Nintendo de papel

Com todo esse sucesso, a Nintendo decidiu criar uma maneira de contar todas as novidades e divulgar melhor seus lançamentos para seus consumidores. Foi lançada, em julho de 1988, a primeira edição da Nintendo Power, a revista oficial da Nintendo nos EUA. Com games debulhados, notícias e estratégias demonstradas de uma maneira que não se via em outras revistas da época, a NP era o complemento perfeito para o Nintendomaníaco que desejava informações de dentro da indústria, sempre em primeira mão e com uma qualidade superior.

Durante o final dos anos 1980, o NES viveu momentos de popularidade extrema nos EUA. O reconhecimento era tal que o nome Nintendo quase virou sinônimo de video game, fato que a empresa evitou a todo custo sob o risco de perder os direitos autorais sobre a própria marca, segundo a lei americana de "Household Names". O console passou a significar ao público infanto-juvenil mais entretenimento e diversão que o cinema ou a música. Desenhos animados, filmes, brinquedos e bugigangas: tudo tinha a marca Nintendo. Era a chamada "Nintendomania". O reinado supremo do NES no mercado durou até o começo da última década. Somente com o surgimento dos consoles de quarta geração (geralmente de 16 bits) o Nintendinho começou a demonstrar sinais de cansaço. Ainda existiam jogos sendo desenvolvidos, como o primeiro jogo de Kirby, mas o foco principal da empresa tornou-se o que era chamado "a versão mais poderosa do NES", o Super NES que todos conhecemos.

Em 1993, a Nintendo lançou uma versão compacta do NES, sem aquele aspecto de "caixa" e mais parecido mesmo com um video game normal. Porém, mesmo com o preço baixo com o qual era oferecido, as evoluções tecnológicas e o lançamento de grandes títulos para Super NES fizeram o interesse do público no NES diminuir. A Nintendo encerrou a produção do console em 1995, deixando apenas grandes lembranças em todas as pessoas que deram ao Nintendo Entertainment System o título de "o maior video game de todos os tempos".

NINTENDINHO: QUINZE ANOS

Os melhores do melhor

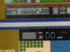
Existiam consoles de vídeo games com capacidades superiores às do NES, mas sua característica mais atrativa era exatamente algo que nenhum outro sistema tinha: a qualidade dos seus games e mascotes, coisa que a Nintendo leva a sério até hoje. O NES foi, sem dúvida nenhuma, o maior criador de sucessos estrondosos e nomes poderosíssimos. Elegemos apenas dez dos games mais importantes lançados, mas essa lista poderia facilmente incluir mais vinte, trinta, quarenta jogos... Confira:

Super Mario Bros. 3



Este é tão importante que é difícil definir seu significado para o mercado de games. Foi o jogo mais popular e o mais vendido da história do NES. Esta terceira versão, que inventou o conceito de "jogo de ação de plataforma", é até hoje relembrado como o símbolo do console.

The Legend of Zelda



Se o primeiro capítulo da saga de Link ficasse de fora, vocês nunca mais olhariam para a NW com os mesmos olhos. Quem se esqueceria de uma das melhores aventuras criadas para qualquer console? Destaque para a inesquecível música-tema.

Ninja Gaiden

Mais um frenético jogo de ação que fez história. Ou melhor, a história contida em Ninja Gaiden é que fez o jogo, já que a cada fase passada, mais detalhes da trama iam sendo revelados e mais o jogador se envolvia com o jogo.

Mega Man 2



Entre tantos jogos fantásticos com o azulzinho, é difícil escolher o melhor. Porém, foi na segunda versão que o conceito de eliminação de oponentes foi melhor aproveitado, com fases complexas e inimigos gigantes.

Contra



Dois soldados, muitas armas, uma missão: eliminar todo um exército alienígena. A quantidade de veículos e "big bosses" contidos neste sucesso da Konami dava a oportunidade do jogador participar de um filme perfeito de ação.

Dragon Warrior



Este pode facilmente ser definido como o desbravador do gênero RPG na América. Distribuído de graça a todos que assinassem a revista Nintendo Power, fez convergir milhões para um gênero que, até a época, só agradava os japoneses.

Metroid



Quando lançado, Metroid foi considerado obscuro e longo demais. Porém, seu conceito fascinou os mais fanáticos e atingiu notas máximas em todas as revistas. A seqüência para Super NES é também considerada um dos melhores games de todos os tempos.

Castlevania 3



A terceira parte da jornada dos Belmonts contra a maldição de Drácula é a mais complexa e cheia de segredos, por isso está à frente de seus antecessores. Quer algo mais legal do que induzir Alucard a derrotar seu próprio pai?

Final Fantasy



Toda essa mega-saga teve início no NES, seguindo os mesmos moldes de seu principal concorrente, a série Dragon Warrior. A diferença era a complexidade da trama e a profundidade dos personagens, algo nunca visto em nenhum game.

Bionic Commando



Como fazer um jogo de plataforma onde o personagem não pode pular, e sim usar somente um braço mecânico? Esse era o desafio da Capcom quando desenvolveu esta grandiosa aventura, que hoje pode ser apreciada no Game Boy Color.



Especificações técnicas

- *Processador: 6502 (customizado da Motorola) de 8 bits*
- *Velocidade do processador: 1,79 MHz*
- *Resolução de tela: 256x240 pixels*
- *Cores: 52*
- *Cores na tela: 16*
- *Máximo de sprites: 64*
- *Máximo de sprites por linha: 8*
- *Tamanho dos sprites: 8x8 ou 8x16*
- *Picture Scroll: 2 h.v*
- *RAM: 2 kb*
- *RAM de vídeo: 2 kb*

Acessórios bacanudos

Além de surpreender pela qualidade de seus games, o Nintendinho também ficou conhecido pela inovação de seus acessórios. Conheça os mais importantes:

R.O.B. (Robot Operating Buddy)



Esse robozinho esquisito foi incluído nas embalagens de luxo dos primeiros consoles de NES vendidos nos EUA. O acessório funcionava de uma maneira meio confusa, o que talvez contribuiu para a falta de sucesso entre os jogadores: com o Controller normal, a pessoa comandava o robô, que por sua vez, influenciava os acontecimentos na tela. O robô amigo teve apenas dois jogos compatíveis lançados: Gyromite e Stack-up.

NES Zapper



Para diferenciar o NES dos outros consoles, o Zapper foi mais uma das armas da Nintendo para consagrar o NES como parte de uma nova geração de video games na época. Ele possibilitou trazer para dentro de casa jogos de tiro, que só faziam sucesso nos Arcades, como Wild Gunman e Duck Hunt.

NES Four Score



Quem pensa que os jogos Multiplayer para quatro jogadores são uma coisa recente, engana-se redondamente. Naquela época já existia o NES Four Score, um adaptador que fazia com que até quatro Controllers pudessem ser conectados. Havia também o NES Satellite, que funcionava como uma espécie de controle remoto, conectando o Receiver na frente do NES.

Family Fun Fitness (ou Power Pad)



Esse acessório foi lançado para, literalmente, acabar com aquele papo de que quem joga video game não cuida do corpo. O Family Fun Fitness era um tapete com oito botões grandes, usados para jogos como Athletic World (de ginástica) Track & Meet (de olimpíadas) e Dance Aerobics (de aeróbica). Em todos eles você podia usar tanto os pés quanto as mãos para vencer os desafios da tela, desde uma corrida de 100 metros a uma coreografia de dança.

Power Glove



"O resto é brincadeira de criança". Assim era o slogan do comercial deste Controller especial lançado na metade de 1990, que fascinou pela promessa de adicionar profundidade 3-D ao controle de jogo tradicional. A Power Glove tinha o formato de uma luva e podia ser usado tanto em jogos de boxe, como Mike Tyson's Punch Out, quanto em jogos de corrida, como Rad Racer. Ainda com opções de configurar disparos automáticos com o movimento de um dedo, a Power Glove era como o sonho de todo garoto naquele ano, e o pesadelo de seus pais: o brinquedo custava mais de 100 dólares.

Linha do tempo

1985
Lançada a primeira versão do NES nos Estados Unidos, em duas embalagens: a Action Pak e a Deluxe Pak.

1986
Lançado no Japão o Family Computer Disk System. O acessório não foi lançado nos EUA.

1987
The Legend of Zelda é lançado nos Estados Unidos.

1988
A Nintendo lança, em agosto, o Power Pad, junto com o cartucho World Class Track Meet

Três anos após lançar Super Mario Bros., a Nintendo lança a segunda versão do game nos EUA.

Zelda faz sua segunda aparição no NES (The Adventures of Link), desta vez com a visão em side-scrolling (vista lateral).

O NES atinge a marca de 7 milhões de consoles vendidos.

1989
Leis federais americanas exigem que todas as armas de brinquedo de fato pareçam armas de brinquedo. Como resultado, a Zapper é refeita e torna-se laranja.

A Nintendo publica seu primeiro RPG, Dragon Warrior. No mesmo mês (julho) Metroid é lançado.

O público assiste às primeiras imagens de Super Mario Bros. 3 no filme "The Wizard".

1990
Em fevereiro, a Nintendo lança seu game de maior sucesso até o momento: Super Mario Bros. 3, que venderia mais de 14 milhões de cópias no mundo inteiro.

Pesquisa americana aponta que Mario é mais reconhecido pelas crianças do que o Mickey Mouse.

1991
Battletoads, o primeiro game arrasa-quarteirão da Rare é lançado em junho.

1992
Um monstrinho de marshmallow chamado Kirby marca sua primeira aparição no NES.

Mike Tyson's Punch Out é rebatizado como " Punch-Out!! Featuring Mr. Dream", por causa dos já conhecidos problemas do lutador com a justiça.

1993
O filme Super Mario Brothers estréia nos cinemas americanos. Foi um fracasso de público.

É lançada a versão compacta do NES, apelidado de NES 2.

A Nintendo entra oficialmente no Brasil, representada pela Playtronic. O Nintendinho passa a ser vendido em todo o país.

1995
O Nintendo Entertainment System pára de ser produzido oficialmente nos Estados Unidos. É o fim de uma era de sucesso.

SPOT LIGHT

NINTENDINHO: QUINZE ANOS

Ele prefere o 8 bits

Para este colecionador, nada é melhor que o bom e velho Nintendinho

Como diz o velho ditado, existe louco prá tudo neste mundo. Alguns colecionam selos, outros juntam revistas. Há também aqueles aficcionados por figurinhas ou brinquedos. O paulistano Jean Wainer, de 17 anos, tem um hobby um pouco diferente. Ele é fanático por consoles de video games de todos os tipos e épocas. Para abastecer sua coleção, ele conta com a Internet, principalmente os sites de leilão virtual, e também com a ajuda de alguns amigos, também colecionadores. "Eu visito um site só de colecionadores de video games", disse.

Entre as preciosidades de seu enorme acervo, há uma máquina de Arcade, consoles com quase vinte anos de idade, montes de cartuchos e acessórios estranhos para todos os sistemas, principalmente os produzidos pela Nintendo. Jean possui o Nintendinho, o Virtual Boy, o Game Boy Classic, o Super NES, o N64 e montes de cartuchos e acessórios para cada console. Apesar de toda essa variedade à disposição, o console favorito do rapaz é justamente um dos mais antigos: o Nintendinho. "Foi o primeiro video game que vi e joguei. Curto ele até hoje", disse o colecionador. Apesar da preferência pelo 8 bits, Jean não se esqueceu da nova geração: "Quero ter o Dolphin (Gamecube) e, principalmente, o Game Boy Advance".



Sente só a pilha de preciosidades do garoto

NINTENDO WORLD: **Há quanto tempo você coleciona video games?**
JEAN WAINER: Comecei há cerca de um ano. Eu estava na Internet e encontrei uma página sobre o Virtual Boy (console da Nintendo lançado em 1995). Fiquei interessado e resolvi correr atrás de um. Acabei encontrando um, usado, numa loja das galerias. Como eu já tinha outros consoles da Nintendo, resolvi começar uma coleção.

NW: **Você coleciona ou joga também?**
JW: Coleciono para jogar, em primeiro lugar. Tem gente que fica atrás de coisas raras só pelo prazer de ter. Eu só procuro por games que eu jogava antigamente, e também por aqueles que eu ouvia falar bem. Aqui em casa, meus video games ficam um ao lado do outro, para quando der vontade de jogar. Durante a semana jogo umas duas horas por dia, e umas cinco horas quanto tenho tempo livre.

NW: **E por que o Nintendinho?**
JW: Porque ele marcou época. Foi o primeiro video game que conheci e que joguei, quando tinha uns sete anos de idade. Parei de jogar por um tempo, daí, quando comecei a colecionar games, lembrei o quanto curtia o Nintendinho. E também, os jogos hoje em dia são meio repetitivos, todos repetem o estilo 3D poligonal de Super Mario 64. Games em 2D, como os do NES, não enjoam nunca.

NW: **Quais são os seus cinco games favoritos para o NES?**
JW: Battletoads, Yo! Noid, Super Mario Bros. 3, Mega Man 2 e Tartarugas Ninjas 2.

NW: **O que está procurando para a sua coleção no momento?**
JW: Atualmente, estou tentando conseguir o R.O.B e o segundo modelo do Nintendinho. Vou colecionar até ver que não há mais o que achar, ou se eu tiver algum sério problema financeiro, terei que parar.



Jean dá o recado: o Nintendinho é o bicho!

Ficha

***Nome:* Jean Wainer**
***Idade:* 17 anos**
***Gênero favorito:* ação/plataforma e simulação**
***Gênero que não gosta:* RPG, "mas Paper Mario (N64) me interessou"**
***Três games favoritos de todos os tempos:* Donkey Kong Country (Super NES), Yo! Noid (Nintendo) e GoldenEye 007 (N64).**
***Se pudesse se tornar um herói de games, qual seria:* Solid Snake (Metal Gear)**

Quem quiser conhecer melhor a coleção do Jean, visite a página dele na Internet:

http://emuloko.roarvgm.com.

Pablo Miyazawa

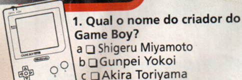


ESPECIAL

TESTE: Você é um Nintendólogo?

Prove sua sabedoria neste verdadeiro vestibular dos assuntos Nintendo

Quer dizer, então, que você se acha um Expert em Nintendo, conhece absolutamente tudo sobre a empresa e é o verdadeiro mestre N do pedaço? Que tal finalmente colocar à prova todo esse conhecimento? A Equipe NW, do topo de sua sabedoria, elaborou cem questões de múltipla escolha sobre o universo Nintendo. Só que resolvemos não facilitar: note que existem desde perguntas básicas e simples até algumas que o próprio Shigeru Miyamoto (criador de Mario, Zelda e Donkey Kong) teria dificuldade em responder. Portanto, prepare-se. Lembre-se de tudo o que você aprendeu e mande ver na prova. Siga as perguntas na seqüência, assinale as respostas corretas (numa folha de papel à parte, se preferir), e depois confira o resultado. Lembre-se que só há uma resposta certa por questão. Já avisamos que a tarefa não é fácil, então, não fique triste se não conseguir uma boa pontuação. É só estudar mais da próxima vez, quer dizer, leia mais a Nintendo World! Ultima coisa: não vale colar! Confira as respostas só após ter terminado o teste. Pronto para começar? Então, vire a página!



1. Qual o nome do criador do Game Boy?
a ❑ Shigeru Miyamoto
b ❑ Gunpei Yokoi
c ❑ Akira Toriyama
d ❑ Pat Morita

2. Em 1988, uma empresa de games arrumou uma encrenca com a Nintendo, acusando-a de monopolizar a fabricação de cartuchos. Que empresa é essa?
a ❑ Kengen
b ❑ Penguin
c ❑ Tengen
d ❑ Pengen

3. Qual o tipo de baralho japonês que a Nintendo produzia no começo de sua existência?
a ❑ Mah Jong
b ❑ Mario Cards
c ❑ Kopag
d ❑ Hanafuda

4. Qual a formação de Shigeru Miyamoto?
a ❑ Matemática
b ❑ Desenho Industrial
c ❑ Arquitetura
d ❑ Computação

5. Qual o primeiro game de Miyamoto desenvolvido para a Nintendo?
a ❑ Popeye
b ❑ Mario Bros.
c ❑ Donkey Kong
d ❑ The Legend of Zelda

6. Quais os nomes das revistas oficiais Nintendo nos EUA, México, Brasil e Inglaterra, respectivamente?
1. Nintendo Official Magazine
2. Nintendo Power
3. Nintendo World
4. Club Nintendo

a ❑ 2, 4, 3, 1
b ❑ 1, 2, 3, 4
c ❑ 1, 4, 3, 2
d ❑ 2, 1, 3, 4

7. Qual o nome do criador do game Tetris?
a ❑ Anatoli Karpov
b ❑ Boris Ieltsin
c ❑ Alexey Pajitnov
d ❑ Sergei Bubka

8. Qual o nome do conjunto de efeitos gráficos do Super NES?
a ❑ Special Graphics FX
b ❑ Super FX
c ❑ Mode 7
d ❑ 10 NES

9. Qual destes consoles não fabricados pela Nintendo teve um game da série Zelda?
a ❑ Turbografx-16
b ❑ Philips CD-i
c ❑ 3DO
d ❑ PC Engine

10. Nome completo do proprietário da fábrica da Nintendo, que inspirou o batismo de Mario:
a ❑ Mario Ceregatti
b ❑ Mario Segali
c ❑ Mario Ceratti
d ❑ Mario Finale

11. Qual o jogo de maior vendagem da história do NES?
a ❑ Super Mario Bros. 3
b ❑ The Legend of Zelda
c ❑ Zelda II – The Adventure of Link
d ❑ Final Fantasy

12. Qual o nome do NES no Japão?
a ❑ Advanced Video System
b ❑ Family Computer
c ❑ Famitsu
d ❑ Nintendo Famicom System

13. Qual o nome do filme que mostrou as cenas do jogo Super Mario Bros. 3 pela primeira vez?
a ❑ The Elf
b ❑ The Warrior
c ❑ The Dwarf
d ❑ The Wizard

14. Qual destas seqüências ou jogos inspirados em Tetris não existe?
a ❑ Super Tetris
b ❑ Hatris
c ❑ Welltris
d ❑ Wordtris

15. Qual foi o primeiro video game doméstico da Nintendo?
a ❑ Famicom
b ❑ Color TV Game 6
c ❑ Pong
d ❑ Game & Watch



16. Identifique o nome de um dos atacantes da seleção brasileira em ISS 64:
a ❑ Pelejo
b ❑ Alejo
c ❑ Rolejo
d ❑ Ronaldo

17. Quais destas séries clássicas do NES 8 bits não ganharam versão para o Super Nintendo?
a ❑ Contra
b ❑ Metal Gear
c ❑ Castlevania
d ❑ Bomberman

18. Relacione os seguintes códigos ao game correspondente:

a ↑, ↑, ↓, ↓, L, R, L, R, B, A, B, A, Select, Start
b ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start
c ↓, R, ↑, L, Y, B
d R, ↑, ↓, L, X, B, ←, A, →, Y
e ↓, ↓, ↑, ↑, →, ←, →, ←, L, R

1 International Superstar Soccer Deluxe
2 Final Fight 2
3 Street Fighter II
4 Gradius III
5 Contra

a ❑ A4, B5, C3, D1, E2
b ❑ A5, B4, C1, D2, E3
c ❑ A4, B5, C1, D3, E2
d ❑ A5, B4, C3, D2, E1

19. Qual a única das empresas abaixo que já produziu game para o Nintendo 64?
a ❑ Square Soft
b ❑ Microsoft
c ❑ Sega
d ❑ Capcom

20. Onde se encontra a sede da Nintendo nos EUA?
a ❑ Seattle
b ❑ San Francisco
c ❑ Redmond
d ❑ Los Angeles

21. Qual o nome do Presidente da Nintendo Co. Ltd.?
a ❑ Minoru Arakawa
b ❑ Howard Lincoln
c ❑ Shigeru Miyamoto
d ❑ Hiroshi Yamauchi

22. Em que ano a Nintendo foi fundada?
a ❑ 1889
b ❑ 1979
c ❑ 1919
d ❑ 1879

23. Onde se localiza a sede da empresa?
a ❑ Tóquio
b ❑ Osaka
c ❑ Quioto
d ❑ Hokaido

24. Quantas saídas existem em Super Mario World?
a ❑ 92
b ❑ 96
c ❑ 95
d ❑ 100

25. Nome do departamento da Nintendo of América onde se desenvolvem versões americanas dos jogos, além de testes de versões beta:
a ❑ Tea House
b ❑ Trick House
c ❑ Tree House
d ❑ Chick House

26. A Nintendo chegou ao Brasil representada por uma "joint-venture" (empresa representada pela união de duas outras). Qual o nome dela?
a ❑ Playarte
b ❑ Playmobil
c ❑ Playboy
d ❑ Playtronic

27. Em que ano isso aconteceu?
a ❑ 1992
b ❑ 1995
c ❑ 1993
d ❑ 1994

28. Essa "joint venture" era uma junção entre duas empresas: a Gradiente e a:
a ❑ Glasslite
b ❑ Estrela
c ❑ Mattel
d ❑ Sony

29. O site da Nintendo no Brasil foi lançado em:
a ❑ 1999
b ❑ 1998
c ❑ 1997
d ❑ Não existe site da Nintendo no Brasil

30. O Nintendo 64 foi lançado em qual dia do mês de junho no Japão?
a ❑ 5
b ❑ 11
c ❑ 23
d ❑ 30

31. Em que dia de setembro o mesmo console foi lançado nos EUA?
a ❑ 7
b ❑ 21
c ❑ 26
d ❑ 30

32. O novo projeto da Nintendo chama-se Dolphin. O Nintendo 64, antes de ter esse nome (ou mesmo Ultra 64) era apelidado de Project:
a ❑ Dream
b ❑ Atlantis
c ❑ Reality
d ❑ X

33. Respectivos anos de lançamento dos seguintes games da série Zelda: The Legend of Zelda, Zelda II: The Adventure of Link, A Link To The Past e Ocarina of Time (nos EUA):
a ❑ 1987, 1988, 1991 e 1998
b ❑ 1988, 1989, 1993 e 1999
c ❑ 1987, 1989, 1992 e 1998
d ❑ 1987, 1988, 1993 e 1998

34. Qual o jogo mais vendido da história da Nintendo?
a ❑ The Legend of Zelda: Ocarina of Time
b ❑ Pokémon
c ❑ Super Mario Bros. 3
d ❑ Tetris

35. Super Mario World 2: Yoshi's Island não foi dirigido por Shigeru Miyamoto, e sim por um grande colega seu. Quem é ele?
a ❑ Gunpei Yokoi
b ❑ Hironubo Sakaguchi
c ❑ Eduardo Trivella
d ❑ Takashi Tezuka

36. Foram lançados três jogos da série Final Fantasy para consoles da Nintendo: Final Fantasy I é equivalente a qual capítulo da série no Japão?
a ❑ 1
b ❑ 2
c ❑ 3
d ❑ O game não faz parte da série

37. Já os games Final Fantasy II e III para Super NES, no Japão são, respectivamente, os capítulos:
a ❑ 4 e 5
b ❑ 2 e 3
c ❑ 1 e 3
d ❑ 4 e 6

38. Ainda falando de RPG, qual dos seguintes personagens não faz parte da série Final Fantasy?
a ❑ Cecil
b ❑ Edgar
c ❑ Lucca
d ❑ Edward

39. O direcional em forma de cruz é uma marca registrada de todos os consoles Nintendo. Quem o inventou?
a ❑ Gunpei Yokoi
b ❑ Shigeru Miyamoto
c ❑ Hiroshi Yamauchi
d ❑ Akira Kurosawa

Associe a licenciada a seus games:

40 ❑ Yo! Noid
41 ❑ Castlevania
42 ❑ Batman (NES)
43 ❑ Teenage Mutant Ninja Turtles
44 ❑ Primal Rage
45 ❑ Fatal Fury

a. Time Warner
b. Sunsoft
c. Konami
d. Takara
e. Capcom
f. Ultra

46. Marque o jogo de NES que não usava a pistola Zapper:
a ❑ Duck Hunt
b ❑ Bayou Billy
c ❑ Wild Gunman
d ❑ Hogan's Alley
e ❑ Todos acima usavam

47. A Nintendo, em 1975, obteve os direitos para vender um video game no Japão antes de lançar seu primeiro console. Que video game era esse?
a ❑ Intellivision
b ❑ Atari 2600
c ❑ Odissey
d ❑ Pong
e ❑ Nenhum deles

48. O Game Boy foi lançado em diversas cores diferentes. Qual das cores abaixo nunca foi lançada?
a ❑ Ice Blue
b ❑ Metálico
c ❑ Roxo
d ❑ Laranja
e ❑ Todas foram lançadas

49. Qual a velocidade do processador principal do N64?
a ❑ 64 MHz
b ❑ 93,75 MHz
c ❑ 75,5 MHz
d ❑ 100 MHz

50. Qual destes jogos não faz parte da primeira safra de lançamentos para Super Nintendo, em 1991?
a ❑ F-Zero
b ❑ Super Metroid
c ❑ Pilot Wings
d ❑ Actraiser

51. O que significa o nome do robô do NES, R.O.B.?
a ❑ Robot Of Bowser
b ❑ Robotic Operating Bobo
c ❑ Robotic Operating Brother
d ❑ Robotic Operating Buddy

52. Assinale o console que não teve um disk-drive lançado como acessório no Japão:
a ❑ Famicom
b ❑ Super Famicom
c ❑ Nintendo 64
d ❑ Todos tiveram disk-drive

53. Qual o nome do chip que vinha introduzido no cartucho Star Fox?
a ❑ Mode 7
b ❑ Super FX
c ❑ A1
d ❑ 3D FX

54. Qual o primeiro jogo da Square lançado para um console Nintendo?
a ❑ Final Fantasy
b ❑ Rad Racer
c ❑ Secret of Mana
d ❑ Mystic Quest

55. Nome do ex-webmaster do site da Nintendo dos EUA e tradutor de The Legend of Zelda: Ocarina of Time:
a ❑ Dan Johnson
b ❑ Dan Moulder
c ❑ Dan Owsen
d ❑ Dan Bowser

56. Luigi aparece em apenas um dos jogos abaixo estrelados por seu irmão. Qual?
a ❑ Super Mario 64
b ❑ Super Mario World 2
c ❑ Mario's Missing
d ❑ Dr. Mario

57. Identifique qual o único dos Game & Watch abaixo que não existe:
a ❑ Ice Climber
b ❑ Balloon Fight
c ❑ Super Mario Bros.
d ❑ Oil Panic
e ❑ Zelda
f ❑ Todos existem

Assinale V (verdadeiro) ou F (falso):
58. ❑ Antigamente, existiam máquinas de fliperama do Donkey Kong até dentro das lojas do Mc Donald's.
59. ❑ M. Bison foi trocado na versão americana de Street Fighter por questões de direitos autorais. O nome do último chefe do jogo na versão japonesa é Balrog.
60. ❑ O game The Legend of Zelda foi inspirado pelo filme "A Lenda", estrelado por Tom Cruise.
61. ❑ A banda favorita de Shigeru Miyamoto é Rolling Stones.
62. ❑ Super Mario Bros. 2 é a primeira seqüência de Super Mario Bros.
63. ❑ Howard Lincoln era advogado antes de se tornar Chairman da Nintendo of America.
64. ❑ O Playstation da Sony seria, originalmente, um acessório para Super NES.

Relacione estes importantes nomes da Nintendo a suas respectivas fotos:
65. ❑ Shigeru Miyamoto
66. ❑ Howard Lincoln
67. ❑ Gumpei Yokoi
68. ❑ Minoru Arakawa
69. ❑ Ken Lobb



70. Diga em quais edições da Nintendo World os seguintes games foram capa, respectivamente: Jet Force Gemini, Rogue Squadron e Mario Party 2.
a ❑ 15, 7, 18
b ❑ 14, 6, 18
c ❑ 14, 7, 17
d ❑ 15, 6, 17

71. Qual destes jogos é exclusividade da plataforma Nintendo 64?
a ❑ Tom Clancy's Rainbow Six
b ❑ Shadowman
c ❑ GoldenEye 007
d ❑ Star Wars: Episódio I – Racer
e ❑ Resident Evil 2

Relacione estes acessórios com os jogos a que são compatíveis:
72 ❑ Super Scope
73 ❑ The Zapper
74 ❑ Power Glove
75 ❑ Super NES Mouse
76 ❑ Transfer Pak

a. Mario Paint
b. Pokémon Stadium
c. Wild Gunman
d. Rad Racer
e. Lazer Blazer

Relacione os nomes desses últimos chefões com seu jogo:
77 ❑ Super Metroid
78 ❑ Mega Man
79 ❑ GoldenEye
80 ❑ Dragon Warrior
81 ❑ Killer Instinct Gold
82 ❑ Jet Force Gemini
83 ❑ Donkey Kong 64

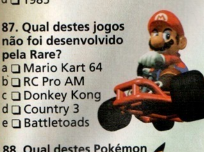
a. Mizar
b. Gargos
c. K. Rool
d. Dragonlord
e. Dr Wily
f. Mother Brain
g. Trevelyan

84. Qual o RPG lançado para NES que popularizou o gênero nos EUA?
a ❑ Dragon's Lair
b ❑ Dragon Warrior
c ❑ Dragon Slayer
d ❑ Dragon View

85. Qual o jogo da série "Sims" que não foi lançado para Super NES?
a ❑ Sim Ant
b ❑ Sim City
c ❑ Sim Earth
d ❑ Sim Tower



86. **Em julho de que ano foi lançada a primeira edição da Nintendo Power (revista oficial da Nintendo americana) nos EUA?**
a ❑ 1987
b ❑ 1986
c ❑ 1988
d ❑ 1985



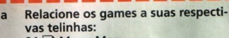
87. Qual destes jogos não foi desenvolvido pela Rare?
a ❑ Mario Kart 64
b ❑ RC Pro AM
c ❑ Donkey Kong
d ❑ Country 3
e ❑ Battletoads

88. Qual destes Pokémon não pode ser capturado na versão Amarela do jogo?
a ❑ Jynx
b ❑ Pinsir
c ❑ Machamp
d ❑ Growlithe

89. Qual o jogo que acompanhava o Virtual Boy?
a ❑ Mario Clash
b ❑ Mario's Tennis
c ❑ Panic Bomber
d ❑ Tetris 3-D

90. Some o número de pontos que você ganha em Super Mario Bros. ao atingir o topo do mastro final com a quantidade de tipos diferentes de Yoshi em Super Mario World e divida pelo número de moedas necessárias para se ganhar uma estrela em Super Mario 64. O resultado é... (use uma calculadora!):
a ❑ 31,05
b ❑ 41,16
c ❑ 50,05
d ❑ 40,06

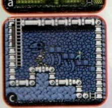
Relacione os games a suas respectivas telinhas:



91.❑ Mega Man
92.❑ Mega Man II
93.❑ Mega Man III
94.❑ Mega Man IV









95. Qual o nome do primeiro Power Line (Game Play Counselor) da Nintendo of America, que até se tornou personagem de história em quadrinhos?



a ❑ Peter Main
b ❑ Ken Lobb
c ❑ Howard Phillips
d ❑ Roger Santos

96. Falando de moda, relacione as cores das seguintes peças de vestuário aos personagens, respectivamente: chapéu do Magikoopa (Super Mario World), roupas íntimas de Samus Aran (Super Metroid), e a predominante do uniforme do Cyrax (Mortal Kombat):

a ❑ azul, preto, amarelo
b ❑ azul, branco, vermelho
c ❑ vermelho, preto e amarelo
d ❑ nada a ver!



97. Relacione os personagens da série Zelda com seus respectivos empregos:

a Dampé
b Talon
c Blacksmith
d Agahnim

1 ferreiro
2 coveiro
3 fazendeiro
4 sacerdote

a ❑ C1, A2, B3, D4
b ❑ B1, C2, A3, D4
c ❑ C1, A3, B2, D4
d ❑ D1, B2, C3, A4

98. Um destes jogos de basquete não existe. Qual?
a ❑ NBA Slam Dunk
b ❑ NBA Give N' Go
c ❑ NBA Jam
d ❑ NBA Live 98
e ❑ Todos existem!

99. Um destes esportistas brasileiros nunca apareceu num jogo de esportes licenciado pela Nintendo:
a ❑ Zico
b ❑ Ronaldo
c ❑ Gustavo Kuerten
d ❑ Ayrton Senna

100. Em qual país encontra-se a sede da Rare?
a ❑ EUA
b ❑ Inglaterra
c ❑ Japão
d ❑ França



GABARITO
Confira aqui sua pontuação. Conte um ponto para cada resposta certa. Cada erro vale zero. Some seu total de acertos para obter sua nota final. Aí, é só verificar o resultado e saber qual tipo de Nintendólogo é você! Se quiser, compare sua nota com seus amigos para ver quem é o maioral do pedaço!



1	B	51	D
2	C	52	B
3	D	53	B
4	B	54	B
5	C	55	C
6	A	56	C
7	C	57	A
8	C	58	V
9	B	59	F
10	B	60	V
11	A	61	F
12	B	62	F
13	D	63	V
14	A	64	V
15	B	65	C
16	B	66	B
17	B	67	A
18	A	68	E
19	D	69	D
20	C	70	B
21	D	71	C
22	A	72	E
23	C	73	C
24	B	74	D
25	C	75	A
26	D	76	B
27	D	77	F
28	B	78	E
29	C	79	G
30	C	80	D
31	D	81	B
32	C	82	A
33	C	83	C
34	B	84	B
35	D	85	D
36	A	86	C
37	D	87	B
38	C	88	A
39	A	89	B
40	E	90	C
41	C	91	C
42	B	92	D
43	F	93	A
44	A	94	B
45	D	95	C
46	E	96	A
47	C	97	A
48	D	98	A
49	B	99	D
50	B	100	B

Avaliação:

De zero a 25 pontos
Das duas uma: ou você está mesmo pouco informado sobre a história da Nintendo, ou sua memória anda bastante curta. Mas não fique triste, seu caso não está totalmente perdido! Quer um remédio? Jogue mais video game, coma alimentos ricos em fósforo, e, claro, leia mais a Nintendo World!

De 26 a 50 pontos
Pode ser que você seja um gamemaníaco novato e ainda esteja conhecendo a Nintendo. Se for isso mesmo, já deu pra aprender um pouco mais com este teste, não é? Jogar N64 é legal, mas que tal tirar o seu Super NES do armário?

De 51 a 70 pontos
Ei, nada mal! Você é bem informado, mas não muito apegado a detalhes. O que é até natural, já que boa parte das informações contidas no teste veio do fundo do baú Nintendístico. Mas é possível saber ainda mais, não acha? Continue se atualizando sempre que você chega lá.

De 71 a 90 pontos
Você é um gamemaníaco mesmo, hein? Pode se gabar, porque não é todo o mundo que conhece os video games da Nintendo como você. Um erro ou outro nem conta, já que deve ter sido cometido só por um lapso de memória. Assim você vai longe! Já dá até para trabalhar na Nintendo World!

De 91 a 100 pontos
Caramba! Com essa pontuação você até assusta o pessoal da redação! Desse jeito você vai acabar tomando o lugar de todos aqui na editora. Ou ainda, poderá se tornar o futuro sucessor de Shigeru Miyamoto na criação de games. Parabéns, mestre! Você foi aprovado com louvor em nosso teste!

Perguntas elaboradas por Cassiano Barbosa
Colaborou Pablo Miyazawa



GAME BOY COLOR

THE LEGEND OF ZELDA® LINK'S AWAKENING DX™

Ajude o lendário herói de Hyrule a despertar do maior pesadelo de sua vida

Parte 1 de 2
Por Eric Araki

The Legend of Zelda: Link's Awakening é considerado, até hoje, um dos melhores títulos já lançados para o Game Boy. Unindo um enredo simples e cativante a um desafio acima da média para os demais games da série, ficou consagrado como um dos melhores títulos da história do portátil. Tal fama garantiu um relançamento em 1998, para o Game Boy Color, que acabou por receber a terminação DX (Deluxe) e trazer diversas novidades. Desta vez, Link retornava de sua jornada em alto-mar pela paz de Hyrule quando, subitamente, uma densa tempestade reduziu sua nau a cinzas. Mas o herói que derrotou Ganon em A Link to the Past não sucumbiria facilmente. Salvo por Marin, Link descobre estar aprisionado na ilha perdida de Koholint e que, para retornar a sua terra, deveria coletar os oito Instruments of Sirens e despertar o Wind Fish de seu sono milenar, desvendando os mistérios que cercam o lugar.
E, para dar aquela força de sempre, a NW dá todos os toques para você se dar bem em Koholint, incluindo todos os pedaços de coração, a seqüência de troca de itens e os cinco primeiros labirintos do game. O resto do jogo você confere na próxima edição. Boa aventura!

Dicas úteis

▶ Algumas de suas armas são capazes de recolher itens a distância. Tanto sua espada quanto o Hookshot e o Boomerang são bastante úteis para alcançar itens comuns (Ruppees, corações pequenos, Piece of Power, etc) que estejam fora de seu alcance.

▶ Dois itens elevam temporariamente os poderes de Link: o Guardian Acorn e o Piece of Power. O primeiro reduz o dano recebido pela metade e o outro dobra aquele causado por seus golpes de espada. Ambos duram até que você entre por uma porta, caia num buraco ou perca todos os seus corações.

▶ Ainda nos Dungeons, haverá ocasiões em que todas as passagens se fecharão e você se verá sem saída. Não se apavore: apenas acabe com todos os inimigos da área para que o caminho seja liberado. Se mesmo assim as portas não se abrirem, procure por oponentes escondidos ou interruptores sob potes ou pedras. Caso todas as suas alternativas falhem, o jeito é apelar para a violência: arremesse vasos ou estátuas nas portas para que elas cedam!

▶ Além das chaves convencionais, você deve procurar por outros três importantes itens nas Dungeons: o Compass (indicando a localização de baús e do Nightmare), o Map (o mapa do labirinto) e a Nightmare's Key (permitindo o acesso à sala do chefe). Em alguns casos você também poderá obter o Stone Beak, utilizado nas estátuas de corujas espalhadas pelas salas para prover dicas nas soluções de enigmas.

▶ Para colocar em prática suas técnicas de gatuno, proceda da seguinte forma: agarre o item e, imediatamente, corra para a parede direita, atrás do vendedor. Em seguida, para baixo e, por fim, para a porta. Como ele estará de costas, o vendedor não conseguirá pará-lo e o item é seu. Você talvez tenha de tentar algumas vezes antes de conseguir. O lado negativo disso é que todos o chamarão de ladrão e, caso você volte à loja, será castigado com um raio mortal, perdendo todos os corações.

▶ Outra forma de trapacear nas compras de forma mais segura é a seguinte: primeiro você precisa ter Ruppees o bastante para comprar o item. Quando o vendedor for cobrar pelo item e sua grana começar a baixar, imediatamente salve seu progresso (Start + Select) e saia do jogo. Quando carregar novamente o jogo, você estará tanto com o item quanto com a grana, além de poder retornar normalmente à loja!

Os itens

Shield
Onde: existem dois escudos a serem conseguidos. O primeiro você consegue logo no início, entregue por Tarin; o segundo, Mirror Shield, é encontrado na Eagle Tower (na coordenada D-3 do mapa geral da página 85).
Utilidade: sua única defesa contra os ataques inimigos. O Normal Shield defende a maioria dos ataques (raios, tiros, espadadas, etc), enquanto o Mirror Shield, além de ter a mesma função, é capaz de barrar rajadas de fogo e refletir ataques inimigos.

Sword
Onde: a primeira delas na Toronbo Shores (C-16); a segunda, na Seashell Mansion, trocando-do pelo menos 20 Secret Seashells por uma dessas espadas.
Utilidade: sua principal fonte de ataque, deve estar com você sempre que possível. Permite ainda o poderoso Whirling Attack. A Lv2 Sword multiplica por dois o dano que causaria normalmente, além de disparar poderosos raios enquanto sua energia estiver completa!

Bomb
Onde: Mabe Village Shop (10 Bombs por 10 Ruppees)
Utilidade: explodir paredes rachadas e causar dano; seu poder de ataque equivale a três ou quatro golpes de espada, com o ponto positivo de, diferente dos demais games da série, não poder causar dano também a você! Para agarrá-la, pressione o botão no qual estiver equipada com Link sobre ela. Apertando-se o botão uma terceira vez, você arremessará a Bomb.

Shovel
Onde: Mabe Village Shop (200 Ruppees)
Utilidade: cavar itens localizados no solo; bastante útil para encontrar Secret Seashells. Por sua utilidade reduzida, você deve usá-la para ser trocada pelo Boomerang.

Magic Powder
Onde: Witch's Hut
Utilidade: bastante variada; você pode utilizá-lo em tochas apagadas para acendê-las. Em alguns inimigos o pó causará apenas dano, enquanto em outros causará paralisia. Por fim, usado-o no Raccon da Mysterious Woods, faz com que ele volte a ser Tarin.

Sleepy Mushroom
Onde: Mysterious Woods (A-6)
Utilidade: você pode trocá-lo pelo Magic Powder na Witch's Hut.

Roc's Feather
Onde: Tail Cave
Utilidade: sozinha, salta um bloco e agarra objetos no ar, além de facilitar nos estágios de visão lateral. Em conjunto com a Pegasus Boots, pode saltar até três blocos de distância.

Power Bracelet
Onde: existem dois níveis, sendo o primeiro em Bottle Grotto (A-1) e a segundo em Face Shrine (B-6)
Utilidade: dependendo do nível de seu Power Bracelet, você poderá levantar diferentes tipos de pedras, desde caveiras verdes até estátuas gigantes. Arbustos e cristais verdes não podem ser erguidos.

Pegasus Boots
Onde: Key Cavern (C-2)
Utilidade: além de permitir, juntamente com a Sword, que você ataque enquanto estiver correndo, habilita sua passagem através dos cristais verdes e também derruba itens que estejam escondidos em lugares altos ou em árvores.

Bow & Arrow
Onde: Mabe Village Shop (980 Ruppees)
Utilidade: embora esteja disponível bem cedo no game, você não precisará dele até estágios mais avançados (o que é um alívio, levando em conta seu preço salgado de 980 Ruppees); usado em conjunto com as Bombs, você pode disparar flechas explosivas (A+B).

Ocarina
Onde: Dream Shrine (A-1)
Utilidade: Link pode aprender três músicas (**Ballad of Wind Fish** com Marin, **Manbo's Mambo** com Manbo e **Song of Soul** com Manu) durante sua aventura. Entre as três, a mais versátil é a Manbo's Mambo, que permite a você transportar-se para fora dos Dungeons automaticamente ou, caso já esteja no mapa, para o pequeno poço diante do Crazy Tracy Health Spa (F-5).

Hook Shot
Onde: Catfish's Maw (A-1)
Utilidade: você pode acabar com inimigos a longa distância e chegar a pontos antes inatingíveis agarrando-se a pedras, baús e outros tipos de barreiras.

Boomerang
Onde: Toronbo Shores (E-16), após conseguir o Magnifying Lens; você deve trocar sua Shovel (equipada no botão B) para consegui-la
Utilidade: uma das mais poderosas armas existentes na ilha, permite ser disparada diagonalmente e atinge tanto na ida quanto na volta. Pode até mesmo substituir a espada em alguns momentos. Apesar de ser opcional, é altamente recomendável.

Magic Rod
Onde: Turtle Rock (H-2)
Utilidade: a arma mais poderosa do jogo. Você pode atingir inimigos ao longe, derreter blocos de gelo, acender tochas sem precisar gastar Magic Powder, etc. Uma rajada dessa arma equivale a quase oito ataques da Sword Lv1.

Flippers
Onde: Angler's Tunnel (C-1)
Utilidade: este item ativa-se automaticamente todas as vezes que você entrar na água. Ele permite a você nadar e mergulhar (botão B) em águas profundas. Desnecessário dizer, mas não se pode nadar na lava de Turtle Rock.

Magnifying Lens
Onde: final da seqüência de trocas
Utilidade: com este artefato mágico você terá acesso a itens, inimigos e até mesmo personagens que você não era capaz de ver anteriormente. É um item opcional, mas de grande valia para se conseguir o Boomerang e algumas fotografias.

Secret Medicine
Onde: comprada no Crazy Tracy's Spa (F-5) ou encontrada na Eagle Tower e Turtle Rock
Utilidade: este item é muito útil e barato, apesar de você poder carregar somente um de cada vez. Ele recarrega automaticamente sua energia assim que ela for zerada pela primeira vez – em outras palavras, graças a ele você escapa da morte.

Heart Pieces

Estes famigerados (e raros) itens já são bastante familiares aos veteranos da saga de Link. Em The Legend of Zelda existem apenas duas formas de aumentar o número de corações em seu medidor de vida: a primeira delas, derrotando-se Nightmares – os chefes em Link's Awakening – e adquirindo seus Heart Containers (oito no total), que automaticamente adicionam um ponto de vitalidade a Link; a outra, acumulando quatro Heart Pieces, itens espalhados por diversas partes do mundo e, no geral, de difícil aquisição. Abaixo, seguem as localizações de cada um dos doze Heart Pieces que você pode encontrar pela ilha.

1º



O mais simples de todos: assim que você adquirir sua espada, vá ao ponto A-11, corte os arbustos e salte para dentro do fosso. Lá você encontrará o primeiro Heart Piece do jogo.

2º



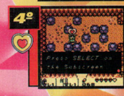
Vá até o Fishing Pond (B-9), pague ao rapaz e tente pescar um dos peixes maiores (Lunkers). Se tiver sorte, um deles trará consigo um Heart Piece. Do contrário, continue tentando até isso acontecer.

3º



Você encontrará esse em E-5. Para alcançá-lo, precisará da Roc's Feather para saltar os buracos que o cercam.

4º



De posse do Power Bracelet, siga para a caverna em C-7/A-6, que servia de desvio para conseguir o Sleep Mushroom. Empurre as pedras e remova as caveiras verdes com o bracelete para recolher mais este Heart Piece.

5º



Com pelo menos uma Bomb, abra a caverna localizada em G-9. Você encontrará dois Sparks (inimigos brilhantes que circulam objetos) e alguns cristais verdes. Atravesse-os com o Pegaus Boots e chegue até o canto nordeste da segunda tela. Lá, acerte as paredes com sua espada até que uma delas soe diferente. Use outra Bomb e abra a passagem para o quinto item.

6º



No Yarna Desert, enfrente Lanmola e seja sugado pela areia movediça. Nessa mesma sala da caverna, destrua a parede norte que soar diferente e você encontrará mais um Heart Piece.

7º



Ao norte do Kanalet Castle, use os Flippers para entrar na água em M-4. Nade em seguida à esquerda, até chegar ao lado dos portões do castelo (I-8). Vá mergulhando nessa região até encontrá-lo.

8º



Pouco a leste da Angler's Cave, em P-3, há uma caverna. Entre nela e, no centro da sala, vá mergulhando até adquirir o coração.

9º



Entre na caverna na Animal Village (O-13) utilizando-se de uma Bomb. Lá, gaste outra bomba, mandando pelos ares a pedra rachada na segunda tela (arremessando-a ou mesmo utilizando-a em conjunto com o arco), e com o Hook Shot cruze o poço para chegar ao item.

10º



Você precisará do Hook Shot para este também. Entre na caverna localizada no cemitério (G-8, empurrando-se uma das lápides) ou na área desértica em F-8 (com a ajuda do Power Bracelet). Com uma Bomb, suma com a pedra esfarelada e use o Hook Shot para chegar ao outro lado do fosso. Com a Roc's Feather, salte para a plataforma com o Heart Piece.

11º



Esta é simples, mas já é bastante próxima do final do jogo. Em H-1, a oeste da ponte de madeira, corte o arbusto para revelar uma escadaria que o levará a Western Tal Tal Heights. Logo na primeira tela, exploda a parede mais ao sul e encontre uma passagem, que o levará ao coração que você viu anteriormente em I-2.

12º



O último dos Heart Pieces está localizado do lado de fora da Turtle Rock, em A-1 no mapa. Suba as escadas em C-3/F-3 e você logo poderá adquiri-lo.

A Seqüência de trocas

Como não poderia deixar de ser, Link's Awakening também traz a boa e velha seqüência de trocas de itens. Da mesma forma que em The Ocarina of Time, seu objetivo é conseguir certos itens para, então, trocá-los por outros, que serão trocados novamente, e assim por diante. Ao final, você conseguirá o Magnifying Lens, um item bastante útil, apesar de opcional.



Yoshi Doll: o inicial e, por isso, mais simples de todos. Apenas consiga-o no Trend Game (D-12), usando a garra mecânica – o botão B move-o para a esquerda enquanto A move para baixo – para recolhê-lo no centro das esteiras.

Estratégia:

Use este mapa geral como referência para procurar os itens e corações e verificar as localizações dos castelos.

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	l	m	n	o	p	q	
1																	1
2																	2
3																	3
4																	4
5																	5
6																	6
7																	7
8																	8
9																	9
10																	10
11																	11
12																	12
13																	13
14																	14
15																	15
16																	16
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	l	m	n	o	p	q	

Capítulo 01

Conseguindo sua espada



Após acordar na casa de Marin, fale com Tarin para receber seu Shield. Equipe-o imediatamente e siga para Tonboro Shores, local onde você havia sido encontrado. Vá tomando cuidado com os inimigos, usando seu escudo para evitar seus ataques ou empurrá-los. Quando chegar ao ponto C-16 você finalmente vai se deparar com sua espada. Ao recolhê-la, você será abordado por Hoot Hoot, a sábia coruja. Ela dirá que, para fazer com que as coisas voltem à normalidade, você tem de recolher os oito instrumentos musicais sagrados e despertar o Wind Fish, adormecido em seu ovo sobre Tal Tal Heights. Seu próximo objetivo é a Mysterious Woods.





Ribbon: vá até a casa em C-9, Mabe Village, e fale com a mãe que está segurando um bebê. Ceda o Yoshi Doll e receba o laço vermelho.



Dog Food: com a Ribbon, vá até a casa de Madam MeowMeow e entre na casinha de cachorro. Fale com o BowWow menor ali e ceda a fita para receber a Dog Food.

Capítulo 02
A floresta misteriosa



De posse da espada, você pode gastar algum tempo explorando as localidades de Mabe Village. Não é uma má idéia passar no Shop para comprar, se tiver grana, a Shovel.
Feito isso, vá até I-1, onde Hoot Hoot o estará esperando. Seu objetivo aqui é conseguir a Tail Key, chave que permitirá acesso ao primeiro instrumento. Vá seguindo normalmente até encontrar um Raccoon nas coordenadas B-6. Quando você tentar seguir ao norte, ele o transportará para D-6. Enquanto não se livrar do Raccoon você não poderá prosseguir por esse caminho.
A saída é ir até C-7. Lá, entre na caverna e atravesse-a, chegando em A-6, onde

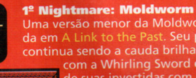




você verá um estranho cogumelo. Este é o Sleepy Mushroom. Com ele, saia da floresta pela passagem a nordeste e chegue à Witch's Hut, em F-7.
Mostre à bruxa o cogumelo e receba em troca o Magic Powder, capaz de acender tochas, paralizar inimigos e... espantar Raccoons! Se quiser, vá testando o pó nos diferentes itens para ver seu efeito. Mas atenção: não o gaste todo, do contrário você será obrigado a buscar outro Sleepy Mushroom na floresta!
Volte à Mysterious Woods e jogue o pó sobre o Raccoon. E qual não será a sua surpresa quando descobrir que o bicho, na verdade, era Tarin! Agarre a chave no baú (B-5) e parta para a Tail Cavern (D-14).



Capítulo 03
Level One: Tail Cavern



Número de chaves: 3 (C-6, D-5 e D-4)
Itens: Compass (B-6), Map (E-5), Nightmare's Key (D-3), Stone Beak (F-3), Roc's Feather (A-3)
Chefe: Moldworm



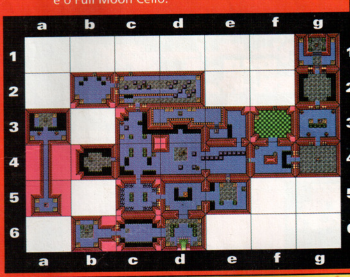
Primeiramente, siga à esquerda para recolher o Compass em B-6. Feito isso, vá para E-5, local onde você deve derrotar todos os inimigos para fazer surgir o baú contendo o Map.
O próximo passo é chegar a B-2, tomando cuidado com a lâmina vermelha em C-3 (aproxime-se, espere que ela se mova e só então atravesse; do contrário, você será atingido em cheio). Para abrir a porta em C-2, empurre a última pedra a oeste para a direita.
Já em B-2, use seu escudo para fazer com que os inimigos virem com os cascos para baixo, permitindo atingi-los. Uma escada aparecerá, levando-o a E-1. Continue a norte e chegue a uma sala contendo o Roc's Feather. Com ela você poderá chegar ao ponto D-3, onde se localiza a Nightmare's Key.
Em F-3 você encontrará três inimigos com naipes de baralho rotatórios. Atinja-os com sua espada de forma a deixá-los com o mesmo naipe. Um baú contendo o Stone Beak surgirá. Vá então para G-4, deparando-se com Rolling Bones, o sub-chefe. Salte a barreira de espinhos e atinja-o com a Whirling Sword. Derrotado, um teletransporte permitirá chegar rapidamente ao início do Dungeon, se for necessário. Do contrário, apenas prossiga a norte, encontrando o chefe.



1º Nightmare: Moldworm
Uma versão menor da Moldworm enfrentada em A Link to the Past. Seu ponto fraco continua sendo a cauda brilhante. Acerte-a com a Whirling Sword e defenda-se de suas investidas com o escudo. Apenas tome o cuidado de não cair nos cantos da tela, o que o obrigaria a recomeçar a batalha. Dois ataques bem-sucedidos e Moldworm vira farofa. Você receberá um Heart Container e o Full Moon Cello.









Bananas: vá até D-15 e encontre a loja Sales o' Bananas. Fale com o crocodilo para ele INALAR a Dog Food e dar em troca um cacho de bananas.



Stick: em M-8 você encontrará Kiki, o macaco. Dê as bananas a ele e receba, além da construção da ponte para Kanalet Castle, a vareta.

Capítulo 04

O Seqüestro de BowWow



Quando você retornar a Mabe, todos estarão muito agitados. Corra para a casa de Madam MeowMeow (B-11) e fale com ela para descobrir que seu querido "cachorro", BowWow, foi seqüestrado por Moblins. Prometendo salvar o bichinho, corra para a Tal Tal Cavern, em F-4. Acabe com o comitê de boas-vindas e prossiga até encontrar o líder dos Moblins...



Chefe: Moblin King

Não se preocupe com o nome pomposo, é só para impressionar; Moblin King tem apenas tamanho. Defenda-se das flechadas com seu escudo e, quando ele se preparar para correr em sua direção, deixe que bata contra a parede e fique zonzo. É nesse curto período de tempo que você deve atingi-lo o maior número de vezes possível.

Derrotando-o, siga a leste e salve o cãozinho BowWow.



Capítulo 05

Level Two: Bottle Grotto

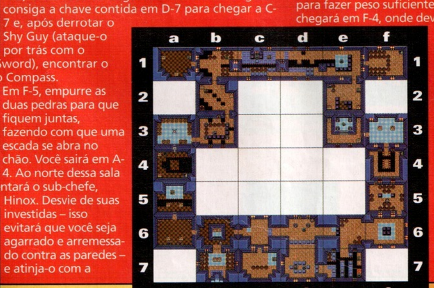
Número de chaves: 5 (C-6, D-7, E-6, E-7, C-1)
Itens: Compass (C-7), Map (B-2), Nightmare's Key (E-2), Stone Beak (A-5), Power Bracelet (A-3)
Chefe: Genie

Antes de devolver o animal de estimação, leve-o até E-3, fazendo com que BowWow se alimente das plantas que cercam a entrada do Bottle Grotto. Aproveite para entrar e explorar o segundo Dungeon. Logo que entrar, siga a norte, encontrando duas tochas apagadas. Com o Magic Powder, acenda-as e atravesse a porta a leste.

Recolha a chave em C-6, usando-a para abir a porta na sala anterior. Continue até chegar em A-5, onde você conseguirá o Stone Beak. Agora consiga a chave contida em D-7 para chegar a C-7 e, após derrotar o Shy Guy (ataque-o por trás com o Whirling Sword), encontrar o baú com o Compass.



Em F-5, empurre as duas pedras para que fiquem juntas, fazendo com que uma escada se abra no chão. Você sairá em A-4. Ao norte dessa sala você enfrentará o sub-chefe, Hinox. Desvie de suas investidas – isso evitará que você seja agarrado e arremessado contra as paredes – e atinja-o com a Whirling Sword. Vencendo-o, um teletransportador vai aparecer.



O Map está localizado em B-2, dentro do baú. Para pegá-lo, certifique-se de não cair ao ser sugado pelo inimigo no canto. Corra para A-1, dando de cara com alguns fantasmas. Ataque-os com a espada se eles se aproximarem, acendendo rapidamente as tochas com o Magic Powder. O baú com o Power Bracelet Lv1 aparecerá e você agora poderá erguer potes e pedras. Siga até E-2, encontrando três inimigos. Você deve derrotá-los da seguinte forma: primeiro o coelho – empurre as pedras para libertá-lo e, em seguida, arremesse contra ele um pote –, depois o morcego e, então, o Stalfos. A Nightmare's Key aparecerá assim que isso acontecer. Vá para F-1 e derrote todos os coelhos para fazer com que uma escada surja. Desça por ela e tenha o bracelete equipado. Na segunda área de visão lateral, agarre um pote para fazer peso suficiente para baixar a plataforma. Você chegará em F-4, onde deverá fazer os últimos preparativos para enfrentar Genie, o Nightmare de Bottle Cave.

2º Nightmare: Genie

Este é bastante simples. Vá desviando de suas bolas de fogo (seu escudo NÃO o protegerá delas!) e, quando ele entrar em seu pote, atinja-o com a espada e arremesse-o contra a parede. Após o terceiro arremesso, Genie perderá o pote e começará a atacar como um louco. Apenas use o Whirling Sword algumas vezes para o chefe virar farelo. Agarre o Heart Container e siga para recolher o Conch Horn!





Honeycomb: encontre Tarin em H-9 e entregue o Stick. Quando ele fugir, você agarra a colméia vazia.



Pineapple: na Animal Village, vá até a casa do Chef Bear e troque a Honeycomb pela cenoura.

Capítulo 06

Pegando algumas folhas



Depois de devolver BowWow para sua respectiva dona, compre algumas bombas (além da Shovel, caso ainda não tenha feito isso) e siga para o ponto G-14, onde você encontrará o Richard's Villa. Fale com o rapaz e ele prometerá dar a você a chave para a Key Cavern se você ajudá-lo a recuperar as cinco Golden Leaves que deixou para trás no Kanalet Castle. Aceite e siga para M-8.

Aqui você encontrará o macaco Kiki, faminto e ansioso para que alguém o alimente. Para conseguir sua refeição, vá seguindo o roteiro de trocas (na seção "A Seção Seqüência de Trocas") até conseguir as bananas com o vendedor de Sales o' Bananas. Leve-as ao macaco e ele ficará feliz em chamar o pessoal para construir uma ponte para você, além de deixar o Stick, próximo item da seqüência de trocas.

Agora vá até L-5 e encontre um arbusto bastante suspeito. Corte-o e você encontrará uma escadaria, que o levará diretamente a J-5. Nos pátios do castelo você deve dar início à busca pelas folhas douradas. Primeiramente, vá para L-6, encontrando o Mad Bomber. Mate-o quando sair de um dos cinco buracos e receba a primeira delas.

I-6 é o seu próximo destino. Acabe com o soldado e, em seguida, agarre uma pedra para ser arremessada contra a árvore com o corvo. Mate-o antes que saia da tela para conseguir a folha. Sem mais nada do lado de fora, entre no primeiro andar do castelo.

Em A-2 do primeiro andar, acabe com todos os inimigos (exceto o Spark, que você ainda não tem condições de derrotar) para fazer a folha cair do céu. Vá agora ao ponto B-1 e ative o interruptor no chão para baixar a ponte levadiça. Suba, em seguida, ao segundo andar.

Logo que chegar a esse andar você verá duas estátuas de soldados nas paredes. Repare que os olhos daquela localizada à direita se movimentam... Estranho, não? Use uma Bomb para mandá-la pelos ares e revelar um soldado. Vença-o e receba a quarta folha.

Por fim, dê a volta pela sacada do castelo e chegue a B-2, onde você terá de arremessar um pote contra a porta para que ela ceda. Você encontrará Mace Knight, uma espécie de chefe desse castelo. Apenas adote a tática "ataque-e-fuja", desviando dos ataques de maça dele. Mate-o e a última Golden Leaf será sua.

Retorne à Richard's Villa e fale com o príncipe. Ele pedirá que você mova a caixa e encontre a passagem para sua recompensa. Atravessando a caverna você estará em G-13. A partir daí, vá cortando as moitas, evitando os buracos, até chegar à pedra da coruja. Corte o arbusto e use a Shovel exatamente diante da estátua para desenterrar a Slime Key.

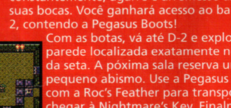
Capítulo 07

Level Three: Key Cavern

Número de chaves: 8 (B-7, G-3, F-4, G-5, C-4, A-3, B-1, C-8)
Itens: Compass (C-1), Map (C-6), Nightmare's Key (D-2), Stone Beak (B-4), Pegasus Boots (A-3)
Chefe: Slime Eye

Com a chave, a passagem em F-12 se abrirá, revelando a entrada da Key Cavern. Siga diretamente para B-4, encontrando uma escada que o levará até G-4. Entre pela porta norte, chegando a um local contendo um cristal interruptor. Atinja-o e retorne pela escada, pegando o Stone Beak (B-4) e o Map (C-6).

Vá até H-4, subindo as escadas ali para chegar ao ponto C-4. Aqui, siga a norte até a sala C-1, que contém um baú com um Compass. Ainda nessa sala você pode mandar pelos ares a parede oeste, revelando mais uma chave. Feito isso, retorne a B-2 e prepare-se para enfrentar os sub-chefes, as Dodongo Snakes.



Por elas terem uma pele bastante dura, nenhuma de suas armas as atingirá por fora. A saída é machucá-las por dentro: equipe-se com a Bomb e plante-as diante de suas bocas para que as engulam. Caso cismem em mudar de caminho constantemente, agarre e arremesse-as contra suas bocas. Você ganhará acesso ao baú em C-2, contendo a Pegasus Boots!





Com as botas, vá até D-2 e exploda a parede localizada exatamente no final da seta. A póxima sala reserva um pequeno abismo. Use a Pegasus Boots em conjunto com a Roc's Feather para transpor esse obstáculo e chegar à Nightmare's Key. Finalmente, tendo acumulado todas as quatro Small Keys restantes,

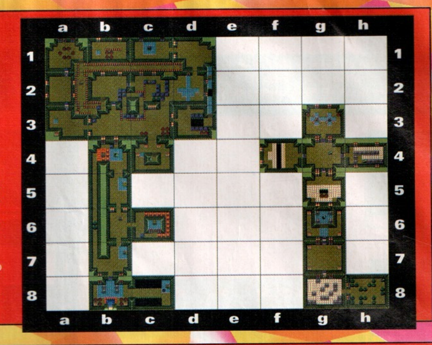


Hibiscus: esta flor é conseguida dando-se a Pineapple a Papahl, Tal Tal Heights J-2.



Letter: leve a planta a Miss Goat Christine em Animal Village, e receba em troca uma carta para Mr. Write.

comece a abrir as pedras com fechaduras em B-3. Desça as escadas e você estará em H-8, próximo à sala do Nightmare.



3º Nightmare: Slime Eye

Inicialmente Slime Eye não estará visível. Ele ficará jogando pequenos Slimes, até que você corra com a Pegasus Boots e se choque contra a parede. O próximo passo é atingi-lo até que os dois olhos quase se dividam. Quando isso acontecer, corra imediatamente contra ele, separando-os por fim. Agora equipe-se com a Roc's Feather e vá investindo com Whirling Attacks, fazendo com que saltem. Aí, salte também pouco antes do chefe tocar o solo, o que impedirá que você fique paralizado. Vencendo-os, ganhe um Heart Container e o Sea Lily's Bell.

Capítulo 08

A ocarina do tempo

De posse da Pegasus Boots e do Power Bracelet, agora você deve seguir para Dream Shrine, localizada em D-9. Dentro você encontrará uma cama cercada por tochas. Durma nela e você se verá numa espécie de templo. Bem-vindo ao Dream Shrine.

Cuidado com os inimigos aqui, pois eles causam um dano considerável. Acabe com eles usando um Whirling Attack, tomando o cuidado de não se manter parado sobre os pisos rachados.

Quebrando o cristal com uma corrida das Pegasus Boots, você encontrará um baú contendo uma ocarina (isso mesmo, aquela de Ocarina of Time). Saia do Dungeon e siga até o centro de Mabe, C-10. Marin lhe ensinará a "Balad of Wind Fish", que será necessária mais adiante.



Capítulo 09

Vila dos Animais e o Deserto de Yarna

Vá para L-11. Lá você encontrará um arbusto. Corte-o para revelar uma passagem, que o levará à escadaria de M-11, do outro lado da margem. Vá até O-16 e verifique a entrada do Yarna Desert, seu próximo destino, bloqueada por um grande leão-marinho. Sem outra saída, vá para a Animal Village e entre na casa em O-14, falando em seguida com o Chef. Você descobrirá que precisará da ajuda de Marin para despertá-lo. Encontre Marin em F-16, em Tonboro Shores. Volte para O-16 acompanhado de Marin e o



animal roliço sairá de seu caminho, permitindo sua entrada no Yarna Desert. Corra diretamente para P-13, local onde há areia movediça. Uma vez lá, derrote Lanmola, atingindo sua cabeça todas as vezes que ela aparecer. Tome o cuidado de não cair para não ter de recomeçar tudo.



Você receberá a Angler Key. Com ela, vá até M-3 e use a chave na fechadura. Isso fará com que a cachoeira se abra e apresente o Angler Tunnel. Para chegar até ele, você deve subir pelas escadas em H-3, saltando das encostas quando estiver em M-2. Bem-vindo ao Angler Tunnel!





Broom: de posse da carta, vá à Mysterious Woods e encontre Mr. Write em A-4. Repare que, na foto, Miss Goat parece um pouco diferente... Como pagamento pela entrega, você receberá a vassoura.



Fishing Hook: lembra-se da velha que varria diante da casa do velho Ulrira? Procure-a em Mabe ou Animal Village e entregue a ela a Broom. Receba, em seguida, a Fishing Hook.

Capítulo 10

Level Four: Angler's Tunnel

Número de chaves: 5 (D-7, E-5, F-2, C-3, D-3)
Itens: Compass (D-6), Map (E-3), Nightmare's Key (B-6), Stone Beak (E-6), Flippers (C-1)
Chefe: Angler Fish



Logo que entrar você já terá acesso a quase todos os itens importantes. Tome a primeira à direita para encontrar o Compass (D-6). Em seguida, ignore a porta trancada e dê a volta pelas escadas, chegando a E-6. Aqui, recolha o Stone Beak dentro do baú. Por fim, prossiga a norte até encontrar o baú, em E-3, contendo o Map. Feito isso, seu próximo objetivo é chegar a D-2 (você vai precisar de, no mínimo, quatro chaves para chegar até aqui), lar do sub-chefe, Cue Ball. Ele é bastante rápido, perseguindo você no pequeno perímetro que os cerca. Tome vantagem de seu pequeno corpo e equipe-se com a Pegasus Boots, correndo no mesmo sentido que Cue Ball, o mais rente possível da parede central. Logo você estará perseguindo o inimigo e atingindo-o em cheio pelas costas. Repita isso até que ele tombe, deixando para trás um teleporter. Logo acima, em D-1, você deverá puxar a alavanca até não poder mais, correndo em seguida na direção da porta a oeste. Você finalmente conseguirá os Flippers, que lhe permitirão nadar por águas profundas. Apenas certifique-se de pegar todas as chaves que deixou pendente, incluindo a da sala D-3, que caiu num fosso, mas você agora pode recuperá-la descendo pelas escadarias em E-3.

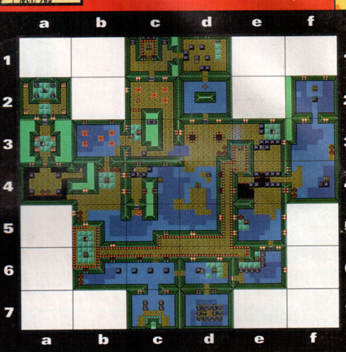


Em C-2, pise nos blocos na ordem em que piscarem e, se possível, anote a seqüência. Você deverá reproduzi-la em B-3 para abrir as escadarias que o levarão a B-5, onde se localiza a Nightmare's Key. Agora use as escadarias em C-4, ou mesmo arrisque um salto em A-4 para chegar à sala que o levará ao chefe do Dungeon.

4º Nightmare: Angler Fish

Talvez um dos mais fáceis chefes do jogo. Você deve atingir seguidas vezes o pequeno ponto luminoso na cabeça de Angler Fish, desviando dos peixes que ele solta. Quando ele parar de se mover, equipe-se com a Roc's Feather e vá o mais rápido possível para a superfície, escapando de sua corrida. Repita isso mais uma ou duas vezes e ele vira filé assado. Pegue o Heart Container e receba a Surf Harp!





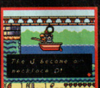
Capítulo 11

Um fantasma solitário



Logo depois de sair do 5º nível munido dos Flippers, você deve seguir para a esquerda, encontrando uma caverna com a inscrição de um peixe sobre ela. Este é o lar de Manbo, o peixe cantor. Se estiver portando sua ocarina, ele ensinará a você a canção Manbo's Mambo, com diversas utilidades.
Quando começar a andar para algumas regiões ao sul, Link será seguido por um fantasma. Converse com ele para descobrir que se trata de uma alma perdida, procurando por sua antiga casa. Leve-o até a cabana abandonada em G-16 e ele pedirá para que o leve a seu túmulo. Acompanhe-o até E-7, onde ele terá seu descanso final.
Sem mais demoras, corra imediatamente para um ponto no meio do mar, J-14, o Catfish Maw. À primeira vista o local parecerá cercado por todos os lados. Repare, no entanto, que há uma parte onde as pedras fazem uma espécie de caminho no canto inferior esquerdo. Mergulhe naquela região e encontre a passagem para o labirinto.





Necklace: consiga o colar em L-15. Aqui você encontrará uma ponte. Caia na água e entre por debaixo dela (você terá de mergulhar com B), encontrando um pescador. Ele trocará sua vara pelo primeiro item que pescar: o colar.



Mermaid Scale: a sereia localizada em J-13 não está lá à toa. Leve a ela o Necklace e, como prova de agradecimento, ela deixará que você arranque uma escama de sua cauda (hehe!).

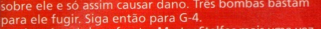
Capítulo 12

Level Five: Catfish Maw

Número de chaves: 3 (B-1, B-6 e G-3)
Itens: Compass (D-8), Map (D-1), Nightmare's Key (D-2), Stone Beak (C-7), Hook Shoot (A-1)
Chefe: Slime Eel

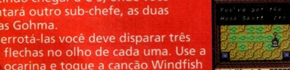


Primeiramente, siga a oeste até D-8, recolhendo o Compass. Desça as escadas e você estará em B-1. Após derrotar os inimigos, empurre os dois blocos de modo a formar um quadrado, recebendo uma chave. Use-a para chegar a C-7, pegando o Stone Beak. Em E-5 você enfrenta pela primeira vez o sub-chefe Master Stalfos. Atinja-o com sua espada e desvie das investidas até ele desmontar. Quando isso acontecer, aproveite para plantar bombas sobre ele e só assim causar dano. Três bombas bastam para ele fugir. Siga então para G-4.



Aqui você terá de enfrentar Master Stalfos mais uma vez. Apenas repita o procedimento para mais uma retirada estratégica. Corra até E-1 para poder encontrá-lo novamente. Vença-o e, para variar um pouco, ele fugirá. Na sala adjacente (D-1), pegue o Map. Aqui você deverá dar fim ao Master Stalfos. Corra para H-4, desça as escadas e imediatamente corra para A-1. Seu último embate com o sub-chefe se dará. Derrotando-o, receba a Hook Shot, essencial para a exploração do resto do Dungeon.

Seu objetivo é chegar a E-3, onde há um pequeno poço profundo ao centro da sala. Mergulhando nele, você será levado a D-2, local onde repousa a Nightmare's Key. Siga para D-6, use o Hook Shot para puxar para si a ponte, permitindo chegar a C-5, onde você enfrentará outro sub-chefe, as duas aranhas Gohma.



Para derrotá-las você deve disparar três flechas no olho de cada uma. Use a ocarina e toque a canção Windfish Ballad, fazendo com que elas abram os olhos automaticamente e fiquem vulneráveis. Seja rápido para não ser atingido por seus tiros. Saia pela abertura a nordeste e encontre uma escada que o levará até D-3, às portas do chefe. Use o Hookshot para atravessar o fosso e use a Nightmare's Key para encontrar o mestre do castelo.



5º Nightmare: Slime Eel



Este chefe é bastante simples. Apenas use o Hook Shot quando Slime Eel aparecer num dos quatro buracos para fisgá-lo e atingir seu coração o maior número de vezes que puder. O problema maior será desviar de sua cauda, que circula pela tela. Evite-o ao máximo para poupar sua energia e não permitir uma reação do Nightmare. Como prêmio, receba mais um Heart Container e a Wind Marimba.



Marin e Tarin descansam na relva



A estratégia de Link's Awakening DX continua na próxima edição! Até lá!

Magnifying Lens: finalmente, leve este item às coordenadas J-15 (você precisará da Hookshot para isso), onde há a estátua incompleta de uma sereia. Uma passagem se abrirá, revelando o caminho para o Magnifying Lens. Ufa!



Looney Tunes: Carrot Crazy GBC

Passwords

Easy



Fase	Password
1: Treasure Island	Marvin, Hortelino, Patolino
2: Crazy Town	Patolino, Taz, Hortelino
4: Space Station	Eufrazino, Patolino, Hortelino

Hard



Fase	Password
2: Crazy Town	Taz, Marvin, Eufrazino
4: Space Station	Marvin, Taz, Eufrazino

Pular fases

Coloque Taz, Hortelino e Patolino na tela de password. Durante o jogo, pause e pressione Select, depois aperte A para pular de fase.

Worms Armaggedon GBC

Passwords



Fase	Password
Jungle	minhoca rosa, bomba banana, minhoca esqueleto, minhoca rosa
Cheese	minhoca rosa, bomba banana, minhoca azul, dinamite
Medical	minhoca esqueleto, minhoca azul, bomba banana, bomba banana
Desert	minhoca vermelha, minhoca rosa, minhoca esqueleto, minhoca azul
Tools	bomba banana, minhoca rosa, minhoca rosa, minhoca azul
Egypt	minhoca esqueleto, minhoca rosa, minhoca vermelha, bomba banana
Hell	minhoca rosa, minhoca azul, minhoca vermelha, dinamite
Treehut	minhoca vermelha, minhoca esqueleto, dinamite, minhoca azul
Garden	bomba banana, minhoca vermelha, minhoca esqueleto, dinamite
Snow	dinamite, minhoca rosa, minhoca azul, minhoca azul
Constyrd	minhoca rosa, minhoca rosa, bomba banana, bomba banana
Pirate	dinamite, minhoca azul, dinamite, minhoca esqueleto
Fruit	minhoca esqueleto, minhoca vermelha, bomba banana, minhoca esqueleto
Alien	dinamite, minhoca azul, minhoca vermelha, minhoca vermelha
Circuit	minhoca vermelha, dinamite, dinamite, dinamite
Medieval	minhoca azul, dinamite, minhoca esqueleto, minhoca azul

Army Men GBC

Passwords

Alpine: Construction



Secure Region: morteiro, avião, metralhadora, avião
Get the Tanque : helicóptero, Jeep, granada, tanque
Sack the Base: metralhadora, helicóptero, helicóptero, Jeep
Final Assault: morteiro, helicóptero, metralhadora, Jeep
Victory: avião, tanque, avião, metralhadora

Alpine: Prison Camp

Assault Prep: metralhadora, tanque, helicóptero, Jeep
Assault Start: metralhadora, morteiro, avião, morteiro
Destroy Camp: morteiro, metralhadora, granada, morteiro
Escape: avião, metralhadora, granada, metralhadora

Alpine: Winding River

Patrol: morteiro, morteiro, granada, metralhadora
Defense: helicóptero, granada, Jeep, metralhadora
Radar Round Up: Jeep, morteiro, metralhadora, metralhadora
House Call: helicóptero, Jeep, granada, avião
Movin' On: avião, tanque, morteiro, Jeep

Desert: Cactus Flats

Caution: granada, metralhadora, helicóptero, Jeep
Clean Up: metralhadora, granada, metralhadora, granada
En Route: Jeep, helicóptero, helicóptero, Jeep

Desert: Casa Flats

Enter Town: metralhadora, helicóptero, Jeep, metralhadora
To The Bank: granada, granada, helicóptero, helicóptero
Stop the Tans: metralhadora, Jeep, metralhadora, helicóptero
Tan's HQ: Jeep, Jeep, granada, metralhadora

Desert: Winding Canyon

Find that Jeep: metralhadora, avião, Jeep, helicóptero
Clear Patrols: tanque, helicóptero, Jeep, metralhadora
Clear the Radar: morteiro, tanque, helicóptero, Jeep
Play it Again: metralhadora, helicóptero, tanque, morteiro
To the Helipad: metralhadora, morteiro, metralhadora, helicóptero

TMNT Radical Rescue GB

Passwords

Fase	Password
Antes de Scratch	1000002
Depois de Scratch	2100002
Depois de Card 1	4110102
Antes de Dirtbag	1111102
Depois de Dirtbag	2311102
Depois de Raphael	3311302
Depois de Card 2	4331302
Antes deTriceraton	1311302
Depois de Triceraton	2711302
Depois de Donatello	3711702
Depois de Card 3	4773702
Antes de Scale Tail	1777702
Depois de Scale Tail	2H77702
Depois de Splinter	3H77HO2
Depois de Card 4	4HH7HO2
Antes de Shredder	1HHHH02

Parodius GB

Todas as armas e Power-Ups

Pause o jogo e pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start.

Mega Man 3 GB

Último estágio:

Coloque a Password: A0, B0, C1, C2, B2

Corrida Maluca GBC

Habilite todas as pistas e personagens

Entre no menu de opções e selecione Password, depois escreva: MUTTLEY

Boarder Zone GBC

Nova pista

Na tela de passwords, coloque 020971 para abrir uma nova pista.

Mega Man GB

Passwords

Elec Man	A2,A4,B3,D1,D2
Ice Man	A1,A2,B2,B3,D4
Fire Man	A1,B1,B2,C4,D2
Dr. Wily's Castle	A2,A3,B4,C2,C3
Fire Man e Cut Man	A2,B2,C3,D1,D3
Fire Man, Cut Man e Elec Man	A3,B2,B3,B4,C4
Dr. Wiley's Castle	A2,A3,B4,C2,C3
Fire e Iceman	A2,B3,D2,D3,D4
Ice e Elecman	A1,B4,C1,D2,D4
Fire, Ice e Elecman	A2,A3,C1,D2,D3

Fatal Fury Special GB

Personagens secretos

Para jogar com Geese e Iori, termine o jogo, depois vá até o Player Select Screen e pressione Start em cima de Bily Kane ou Wolfgang Krauser.

Opção secreta

Vá até a tela de opções e coloque o cursor no Sound Test. Pressione ← + A. Uma nova opção chamada Soft Dip vai aparecer. Mexa nos números para ativar funções extras.

Tiny Toon Adventures: Wacky Sports GB

Selecione o evento

Na tela título, pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start.

Micro Machines 64 Turbo N64

Debug Mode



Pause o jogo e pressione C←, ↑, ↓, ↓, C←, C→, C→, C↑, C↓, para acessar o Debug Mode. Para usá-lo, faça as seqüências abaixo:

Saia e ganhe a corrida – Pressione Z + C↓. Não funciona em Time Trials.

Mude o ângulo de câmera – Segure Z e pressione ↑, ↓, ← ou →.

Mude o zoom da câmera – Segure Z e pressione L ou R.

Transforme o jogador no Computer Drone – Segure Z e pressione C←.

Exploda todos os carros – Segure Z e pressione C↑ + C→ + C←.

Mais vidas no Challenge Mode

Na tela de seleção de personagens, depois do som, coloque o nome MOGSLIFE e selecione o Challenge mode. Você vai começar com nove vidas.

Transformar o carro

No challenge mode, pause o jogo, então aperte ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ← no direcional. Isso vai transformar o carro em diferentes objetos.

Ganhe todas as corridas

Para ganhar todas as corridas, pause o jogo e pressione C←, ↑, ↓, ↓, C←, C→, C→, C↑, C↓. Continue o jogo e pressione Z + C↓ para ganhar a corrida.

Truques

Coloque estes códigos quando o game estiver pausado. Um ruído vai confirmar se funcionou.



Visão por trás do carro – ←, →, C←, C→, ←, →, C←, C→

Velocidade dupla – C←, C↓, C→, C←, C↑, C↓, C↓, C↓, C↓

Carros lentos no CPU – C→, C↑, C←, C↓, C→, C↑, C←, C↓

Fighter Destiny 2 N64

Todos os golpes funcionam com o jogador do lado direito do oponente. Se você estiver do lado esquerdo do oponente, os golpes devem ser invertidos.

Golpes

Saeki
Mach Spin: →, →, A, A, A
Mach Buster: ↓, A + B
River Surface Kick: →, →, A, ↓, A

Adriana
La La La Bamba: B, B, B, →, B
Humming Samba: ↓, B, B, B, B
You and I: →, ←, A + B

Abdul
Rapid Snake: →, B, B, B, B
Hell Wave: ↓, A + B
Saint Dallah: ←, →, B, A, B

Federico
Combo del Sol: →, B, ↑, B
Horizontal Bate: ←, B, B, A
Slider Heel: →, →, A, ↑, B

D-Dog
Neck Hanging Drop: →, →, B, ↓, A + B
Coconut Crash: →, ↓, A + B
Windmill (Special): ↓, →, A + B

Kate
Combo Knee Somersault: →, →, B, ←, B
Combo EK2: ←, B, ↑, B, ↑, B
Queen's House: ←, ←, B, A, B

Ninja
Moon-like Feet: →, B, B, →, B
Knee Wave Toe Kick: ←, B, B, →, B
Curse Palm: ↓, ↑, B

Ziege
Hanging Tree: ←, →, A + B
Dragon Sleeper: ↓, ←, →, A + B
Stomping 3: →, A, A, A

Pierre
Lie Down: ↓, ↓
Caterpillar: ↓, ↓, ←
Front Spring: ↓, ↓, →, B

Dixon
Alley Dance: B, B, A, B
Heavy Tune: →, ↓, B, A, B
Head Afternoon: ↓, B, →, B

Meiling
Renshu-Chuso: B, B, B, ←, B
Shi-Ko-Rendan: ↓, B, B, B
Middle Tenkakusho: ↓, A + B, B, B, B, →, B

Star Wars Rogue Squadron N64

Mude a cara de Luke

Entre na seção de password no menu de Opções e escreva BERGLOWE ou WUTZI. Se a dica funcionar, o som de R2-D2 vai confirmar o código e o rosto de um dos produtores do jogo vai aparecer no lugar do Luke Skywalker na tela título.







International Track e Field N64

O retorno do código da Konami



Na tela título, faça a seqüência ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B e A. Se estiver correto, um ruído vai confirmar a dica e novos eventos serão abertos.



Actraiser 2 SNES

Chefe Bônus

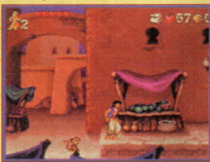
Para lutar com o chefe do primeiro Actraiser, entre com a password XXXX YYYY ZZZZ.

Última fase

Esta Password lhe dará 38 vidas e vai colocá-lo na última fase: MFMJ TVSY FVPX.

Alladin SNES

Seleção de fases



Na tela de opções, use o controle 2, pressione L, R, Start, Select, X, Y, A, B. Faça isso rapidamente. Se estiver correto, um som vai confirmar. No primeiro Controller, selecione EXIT para retornar à tela título. Depois segure L e R e use o direcional para escolher a fase.

Passwords

2: Gênio, ABU, Aladdin, Sultão
3: Jafar, ABU, Jasmine, Gênio
4: Gênio, Jafar, Aladdin, ABU
5: ABU, Aladdin, Gênio, Jasmine
6: Jafar, Jasmine, Aladdin, Jafar
7: Aladdin, Jasmine, ABU, Sultão
bônus: Jasmine, Jafar, Sultão, Jasmine

Flashback: Quest For Identity SNES

Passwords	Easy	Medium
New Washington	JWLYX	JNGLQ
Cyber Tower	RSVP	HNYTM
Earth	DXCPT	KVNF
Paradise Club	SLMN	DWNGH
Planet Morph 1	ZTHRK	STBRM
Planet Morph 2	CRLQXZ	RDBQLR

Mega man X 3 SNES

Super Password

Para ter tudo, inclusive a Gold Armor, coloque esta password:

5414 6585 6872 3112



Goof Troop SNES

Passwords

Fase	Password
2	banana, diamante vermelho, cereja, banana, cereja
3	cereja, diamante vermelho, diamante azul, cereja, banana
4	diamante vermelho, cereja, diamante azul, diamente azul, diamante vermelho
5	banana, cereja, diamante azul, diamante vermelho, banana

Pinocchio SNES

50 Lives

Na tela principal, pressione B, ↑, B, B, L, Y. Quando o jogo começar, o marcador vai mostrar 9, mas você terá 50 vidas.

Refil de energia

Quando estiver sem energia, pause o jogo e pressione →, ←, X, X, X, ↑, ↓. Quando recomeçar, a energia vai estar completa novamente.

Seleção de fases

Na tela principal, pressione L, ↑, X, ↑, R,Y , Start. Uma tela de seleção de fases vai aparecer.

Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters SNES

10 Credits

Na tela principal, pressione B, B, B, A, A, A, X, X, X, X, X, X para ter 10 créditos.

Fases extras

Na tela principal, pressione L, R, L, R, L, R, A. Agora entre no Vs. Mode e você poderá escolher dois novos estágios: Metro Train e the Studio 6.

Modo superveloz

Na tela título, pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, no segundo Controller.

Jogue com os chefes

No segundo Controller, espere a tela principal aparecer e pressione X, ↑, Y, ←, B, ↓, A, →, X, ↑. Vá para o Vs. Mode e pressione ← no primeiro Controller para jogar com qualquer chefe.

Use Super golpes no Story Mode

Na tela principal, pressione ↑, ←, ↓, →, X, Y, B, A, X, Y, B, A, X.

Spider-man: Separation Anxiety SNES

Passwords

Fase	Password
2	DCCPMH
3	MDRKJP
4	STSPPC
5	QPMJCV
10	MDRKJP

Zero The Kamikaze Squirrel SNES

Vidas infinitas

Pause o jogo e pressione B, A, B, B, Y.

Unlimited Shurikens

Pause o jogo e pressione ↓, A, B.

Contra: The Alien Wars GB

Pular fases

Coloque a password H2F2 e comece o jogo. Pressione o botão Start e, em vez de pausar o jogo, você vai pular de fase.

TOP SECRET

Army Men Air Combat N64



Seleção de fases

Fase 2: ↑, ↓, ←, →
Fase 3: ↑, ↓, ←, ↑
Fase 4: ↓, ↑, ←, →
Fase 5: ↓, ↑, ←, ↓
Fase 6: ↓, ↑, →, ↓
Fase 7: ←, ↓, L, ↑
Fase 8: ←, ↓, L, ↑
Fase 9: ←, ↓, L, ↓
Fase 10: L, ↑, ←, ↓
Fase 11: L, ↑, ←, ↑
Fase 12: L, ↑, L, ↓
Fase 13: L, ↓, ↑, ←
Fase 14: R, C→, ↑, →
Fase 15: C↓, L, ↓, ↓
Fase 16: R, C←, →, ↑

Dick Tracy GB

Passwords

Fase 2: 49730
Fase 3: 64608
Fase 4: 59715
Fase 5: 56115

Judge Dredd GB

Seleção de fases

Na tela título, faça a seqüência A, ←, →, ←, →, B, então pressione Start para que o menu apareça.

Dragon Heart GB

Passwords

Fase 2: BCDLST
Fase 3: DCLTSB
Fase 4: LCTBSD
Fase 5: CBLSBT
Fase 6: TTSCDC
Fase 7: SDCDTS
Fase 8: BVDVSC

Ninja Gaiden Trilogy SNES

Passwords para Ninja Gaiden 1,2, e 3

	NG 1	NG 2	NG 3
Act 2	AXXRYA	XLRBBA	ARRYAL
Act 3	XYBRLX	LYBARR	LBRYLY
Act 4	BRABYY	ALXYYB	RRBAYX
Act 5	XAYXLL	RAABXL	YABXRX
Act 6	RYRLAX	YLRAYR	BXXAXY
Act 7	nenhuma	BBXYAL	XRXYYL

Final Fantasy Legend GB

Sound Test

Na tela principal, pressione Select + Start + B e segure por três segundos. Quando soltar os botões, o menu de músicas vai aparecer.

Tom & Jerry Frantic Antics! GB

Password

Fase 9: coração, coração, melancia, melancia, peixe

X-Men Mutant Apocalipse SNES

Passwords

Fase	Password
Hivebrood's Deserted	CampXavier, Magneto, Gambit, Ciclope, Apocalypse, Gambit, Magneto, Magneto
Genoshan Prison	Gambit, Fera, Magneto, Ciclope, Ciclope, Gambit, Magneto, Apocalypse
Apocalypse's Base	Fera, Gambit, Fera, Wolverine, Magneto, Fera, Ciclope, Wolverine
Danger Room (Omega Red)	Psylocke, Wolverine, Wolverine, Gambit, Wolverine, Beast, Psylocke, Ciclope
Danger Room (Juggernaut)	Gambit, Fera, Ciclope, Ciclope, Wolverine, Ciclope, Psylocke, Fera, Avalon, Fera, Gambit, Gambit,Wolverine, Magneto, Magneto, Xavier, Gambit
Mission 11	Fera, Psylock, Ciclope, Ciclope, Magneto, Ciclope, Wolverine

??? PERGUNTE AOS PILOTOS

Star Fox 64 N64

Como eu faço para ganhar a medalha da fase área Z?

Paulo Stallone V.D.Sarrazin - Manaus/AM

Para ganhar a medalha desse estágio, você precisa manter todos os personagens vivos e marcar, no mínimo, 100 HITS.

GoldenEye 007 N64

Como faço para abrir as fases Aztec e Egypt do Golden Eye 007?

Diego da Silva Oliveira
Belém /PA

Você precisa terminar todas as outras fases do 007 no modo 00 Agent para habilitar esses dois estágios secretos.



Super Mario 64 N64

Como conseguir terminar o Princess Secret Slide em menos de 15 segundos?

Felipe Eduardo Brand – Curitiba/PR

É extremamente difícil. O segredo é segurar a alavanca de controle para a frente durante toda a descida. Você também não pode bater em nenhuma parede, para não reduzir a velocidade. Segredo não existe, só habilidade. Boa sorte!

Lufia 2: Rise of the Sinistrals SNES

Em Treasure Sword Shrine, como faço para passar no puzzle dos blocos?

Willy
Via e-mail

Puzzle dos 9 blocos:
Vá para os dois blocos que estão juntos na parte mais baixa da tela. Pegue o bloco vermelho e vá dois passos para a esquerda, dois para cima e coloque o bloco no chão (segurando o botão R) do lado direito do personagem. Feito isso, volte para onde você pegou o bloco vermelho e pegue o amarelo que estava ao seu lado. Vá para a esquerda um passo, para cima outro, e coloque o bloco em cima do personagem para completar o puzzle.

Puzzle dos 8 blocos:
Nessa sala existem oito blocos (seis vermelhos, dois amarelos). Pegue o bloco amarelo que fica no canto inferior-esquerdo da tela e coloque-o abaixo do outro bloco que fica no canto inferior-esquerdo da tela para transformar os dois blocos vermelhos em amarelos (Desse modo, todos os quatro blocos do lado direito serão amarelos).

Vá para a seqüência de blocos que fica na parte superior da tela. Pegue o bloco vermelho da direita (que fica no meio) e mova-o um passo para cima. Agora pegue o segundo bloco amarelo que está na parte de cima, do lado direito, e coloque-o ao lado do bloco vermelho que está na parte de cima da tela. Isso transformará todos os blocos vermelhos em amarelos e o puzzle estará completo.
Esta é apenas uma maneira de resolver esse puzzle, pois existem outras.



Super Metroid SNES

Como faço para pegar a Spring Ball?

Igor Vinícius P. L. Verde
Rio de Janeiro/RJ

Onde se localiza a Spring Ball?
Item necessário: Space Jump

1. Comece no tubo de vidro de Maridia. Desse tubo, suba até o final e entre pela porta no topo. Vá imediatamente para a direita e entre pela porta.

2. Vá para a direita e use um supermíssel para abrir o poste de metal.

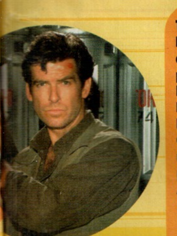
3. Agora vá direto para a direita e atravesse seis portas. Após a sexta porta, use o seu gancho (grappling beam) para agarrar o bloco na metade do teto e fazê-lo desaparecer.

4. Pule através da abertura e use o Space Jump para chegar ao topo do corredor vertical. Vá para a direita e caia no próximo corredor vertical, ficando encostado na parede da direita.

5. Quando estiver descendo, entre pela primeira porta da direita. Você entrará numa sala com uma criatura de metal e uma grande parede de areia à direita.

6. Não atire nessa criatura!! Em vez disso, coloque uma superbomba para destruir a parede da direita. Desvie da criatura e ela abrirá um caminho para você na parede da direita.

7. No final da areia, atravesse a porta da direita. Role até o canto direito inferior dessa sala para pegar a Spring Ball.



Tem dúvida em algum game Nintendo? Encalhou num trecho difícil de um jogo? Mande sua pergunta para nossos pilotos! Escreva para PERGUNTE AOS PILOTOS NINTENDO WORLD Rua Maracaí, 185, Aclimação, CEP: 01534-030 – São Paulo, ou mande um e-mail para pilotos@nintendoworld.com.br. As dúvidas mais freqüentes serão respondidas nesta seção.



SAMUS

A heroína mais famosa do universo Nintendo é uma confiável mercenária contratada pela Federação Galáctica sempre que a segurança da galáxia está em risco. Conhecida por acabar sozinha com a ameaça de Metroid e dizimar a raça de Mother Brain e seus Space Pirates, Samus Aran, cujas origens são totalmente desconhecidas, é armada e perigosa. Usando um uniforme robótico, ela adquire habilidades cada vez mais fortes à medida em que vai atravessando os complexos labirintos em suas viagens. Saltos espaciais, óculos de raios-X e bombas estão incluídos em seu imenso arsenal. E por onde anda ela, agora? Fontes informaram que, após fantásticas jornadas nos sistemas NES, Game Boy e Super NES, ela foi vista passando batida pelo sistema N64 e seguindo para um sistema em formação de codinome Dolphin, onde haveria um povo denominado "Gamemaníacos" clamando por sua presença.

Games Nintendo que participou

Metroid	NES	1986
Kid Icarus	NES	1987*
Tetris	NES	1989*
Metroid II:Return of Samus	Game Boy	1991
Super Metroid	Super NES	1994
Galactic Pinball	Virtual Boy	1995*
Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars	Super NES	1996*
Kirby Super Star	Super NES	1997*
Kirby's Dream Land 3	Super NES	1998*
Super Smash Bros.	Nintendo 64	1999

* Participações especiais

Nome completo: Samus Aran
Espécie: humana (com partes cibernéticas)
Sexo: feminino
Altura: 1,83 m
Peso: 70 kg
Armas e acessórios favoritos: Plasma Beam, Varia Suit, Wave Beam, Spring Ball, Speed Booster, Space Jump, Screw Attack, Morphing Ball e Super Bomb
Parceiros conhecidos: nenhum (Samus prefere agir sozinha)

...uedgrafica@uol.com.br
Fone/Fax: (11) 4226.6615

Distribuído com exclusividade pela FERNANDO CHINAGLIA
R. Teodoro da Silva, 907 - Cep 20563-900 - Rio de Janeiro - (0xx21) 879.7766


GAME BOY COLOR
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY ADVANCE
POKÉMON
GOLD & SILVER
PERFECT DARK
THE LEGEND OF ZELDA:
LINK'S AWAKENING DX
MARIO TENNIS
15 ANOS DO
NINTENDINHO